2 CDs JOC FULL! - TONY HAWK'S PRO SKATER 3 - RIDICĂ SKATE-UL PÂNĂ LA CER

LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • Iunie 2004

CÂŞTIGĂ!



O CAMERĂ FOTO DIGITALĂ!

JOC FULL!!



TEST!



CAMERE FOTO DIGITALE

PENTRU O POZĂ PERFECTĂ!

PREVIEW

Dreamfall: The Longest Journey
Aventura e de-abia la început

REVIEW

Manhunt
Simplă violență gratuită?

Painkiller
Cu Dracu' nu e de glumit

HITMAN CONTRACTS ™

DEMOS CODENAME: PANZERS ■ HITMAN CONTRACTS ■ GTR MODS TOMB OF HORRORS (NWN) FILME THIEF: DEADLY SHADOWS
PATCH PAINKILLER 1.15 ■ RAILROAD TYCOON 3 1.04 UTILITARE NERO BURNING ROM 6.3.1 ■ ICQ LITE 4.0

125.000 LEI



„Și zici că lucrezi la o revistă de...", își potrivește ochelarii pe nas, „jocuri?!".

M-am simțit ca în fața controlorului de bilete în timp ce îi explicam că revista pe care o țineam în mână vorbea despre jocuri. Jocuri, bă! Șterge-ți grimasa aia de pe față. Uite, sunt băiat cuminte, fac un lucru serios. Mă trezesc de dimineață, mă culc tot atunci. Între timp joc, simt, gândesc, analizez, scriu, aranjez în pagină, corectez... Iau interviuri, caut informații, mă dau cu capul de toți pereții și tot uit să dorm. Nu că nu aș vrea...

Tanti asta însă mă prinsese pe picior greșit. Mă privea din spatele tejghelei, un pic prea grasă, un pic prea bătrână, dar fericită că s-a născut în America. „Îmi pare rău, dar dacă lucrezi la o revistă de..." iarăși o grimasă „... jocuri, nu înseamnă că ești jurnalist".

„Care este sensul vieții?", putea să mă întrebe... Și i-aș fi răspuns. Cu grafice și un mic rezumat despre profilul-robot al lui Dumnezeu. Ar fi fost mult mai ușor.

„Ba... da..." îi silabisesc eu în engleză, gândindu-mă la cei 5000 de „gaming journalists" (**journalists**, tanti!) care mă așteptau pe plaja din LA (chiar în fața E3-ului, căci pentru el m-am agitat atâta). Oricât de supărat aș fi fost eu, realizând în momentul acela că am trăit în minciună ultimii patru ani, contemplam efectele unei astfel de dezvăluiri asupra a mii de oameni. Torțe și furci le trebuie. Și o hartă spre Ambasada SUA din București.

Au urmat câteva foarte drăguțele schimburi de replici gen grădiniță („Ba da!", „Ba nu!", „Ba da!", „Te spun lu' unchiu' Sam!" etc.) după care am tras tot feng shui-ul din sală (îmi cer scuze față de doamna aia căreia i-am ofilit florile) și m-am calmat. Ba mai mult de atât, am râs! Cu poftă!

„Io-te, bă, au și ei uscăturile lor!", mă înecam eu cu sughițuri patriotice... Și PAC!, ștampila aia urâtă pe pașaport și o foaie în care mi se spune cu mult tact că am fost refuzat, dar nimeni nu știe de ce.

Și ce dacă? Eu măcar am râs...

■ **Mitza**

P.S.



TOP 3 / REDACTOR



Mitza –
1. Manhunt
2. Singles: Flirt Up Your Life
3. Painkiller



Koniec –
1. Battle Mages
2. Kya – Dark Lineage
3. Manhunt



Sebah –
1. Painkiller
2. Manhunt
3. Hitman: Contracts



cioLAN –
1. Manhunt
2. Hitman: Contracts
3. Painkiller



BogdanS –
1. Relisys – RTL3000
2. MSI Mega Stick 256
3. Jetway MagicTwin



Marius Ghinea –
1. Battle Mages
2. Manhunt
3. Desert Rats vs. Afrika Korps

LEVEL IUNIE 2004



CUPRINS CD

DEMO
Codename: Panzers
GTR
Hitman: Contracts

MODS
Prestige Classes (NWN)
Tomb of Horrors (NWN)

PATCH
Painkiller 1.15
Railroad Tycoon 3 1.04
Tony Hawk's Pro Skater 3 1.01

SCREENSAVERS
Hitman: Contracts

WALLPAPERS
Hitman: Contracts

MEDIA
Filme
Thief 3
Imagini
Earth 2160
Fahrenheit
Prince of Persia 2

UTILITARE
DivX Pro 5.11
FlashGet 1.60
ICQ Lite 4.0
NERO Burning Rom 6.3.1
WinAmp 5.03

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, editura nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

26 PAINKILLER
'tu-le mama lor de draci!





32 HITMAN: CONTRACTS
Şi cheii se împuşcă, nu-i aşa?

LEVEL IUNIE 2004

CUPRINS

news

Knights of the Old Republic II: The Sith Lords

Producător Obsidian Entertainment
Data lansării februarie 2005
Distribuitor LucasArts
On-line www.lucasarts.com/games/swkotor_sithlords/

Forța e puternică în LucasArts. Atât de puternică, încât, după extrem de mulți ani, încă mai găsesc subiecte pentru cel puțin 20 de jocuri situate în universul Star Wars. Noi, acum, vom vorbi despre unul, urmând ca în următorii doi ani să le tratăm pe restul de 30. Deci, cum spuneam, unul dintre cele 40 de jocuri Star Wars pe care le vor lansa cei de la Lucas va fi Knights of the Old Republic II: The Sith Lords (TM), o continuare a RPG-ului de mare succes pe care îl tot votați pe site-ul nostru. Și, ca o dovadă că tipii de la Lucas au gânduri serioase și nu doar se joacă cu nervii fanilor, pe site-ul oficial LucasArts există o pagină dedicată noului KotOR. Unde puteți afla că o să apară în februarie 2005 și că va fi pentru Xbox și PC. Altceva? Trei tipuri de Jedi, personaje noi, arme nou-nouțe și forță cât să vă ajungă pentru un an de zile.



Despre poveste ne-au fost date extrem de puține informații. Știm doar că acțiunea se va petrece cu patru mii de ani înaintea evenimentelor din Star Wars Episode I. Și, holbându-mă la o poză de pe pagina dedicată jocului, am dedus că unul dintre personajele principale va fi o tanti frumoasă cu părul alb. Și Jedi, pe deasupra. KotOR II: The Sith Lords va fi creat de Obsidian Entertainment, o companie formată de foști membri ai echipelor ce au în CV nume ca Fallout, Icewind Dale, Planescape: Torment și Baldur's Gate: Dark Alliance. Cam atât. Forța să fie cu voi.

■ cioLAN





LEVEL TOP 10

MAI 2004*

1.	Star Wars - Knights of the Old Republic	148
2.	Need for Speed Underground	125
3.	Unreal Tournament 2004	117
4.	Far Cry	95
5.	Syberia II	50
6.	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	42
7.	Counter-Strike: Condition Zero	42
8.	Colin McRae Rally 04	34
9.	Battlefield Vietnam	20
10.	Nemesis of the Roman Empire	5

*preluat de pe www.level.ro

PISTOLMOUSE

Producătorul de accesorii pentru jocuri MonsterGecko a anunțat primul maus al companiei destinat exclusiv first-person shooter-elor. PistolMouse FPS oferă mai multe trăgace de aluminiu și un sistem optic de înaltă rezoluție. Pistolul are chiar și scroll, putând fii ușor de folosit atât cu dreapta, cât și cu stânga. Pistolul va costa 70 de $ și se va găsi pe piață din iunie.



Engine ireal. Partea a treia

Producător Epic Games **On-Line** www.unrealtechnology.com



Deşi succesul înregistrat cu Unreal Tournament 2004 le-a asigurat un trai liniştit pentru următoarea sută de ani, mecanicii de la Epic Games Inc nu stau cu mâinile în sân şi vor să ne mai lase încă o dată cu gura larg căscată. Şi de data aceasta, forcepsul cu ajutorul căruia ne vor umbla pe la maxilar este tot un motor grafic, pe numele lui (era de aşteptat) Unreal Engine 3. Dedicat consolelor viitorului (parcă aş fi Mironov) şi PC-urilor echipate cu DirectX 9.0, motoraşul ăsta (după cum puteţi observa şi singuri din screenshot-urile anexate) este ceva de speriat. Printre (multe) altele, Unreal Engine 3 va oferi suport pentru toate tehnicile moderne de rendering şi per-pixel lighting (aici ne-au furnizat o listă impresionantă, pe care nu am spaţiu să o reproduc). În rest, lucruri noi. Numai lucruri noi. Umbre cum nu s-au mai văzut, teren complet deformabil, ceaţă cum numai la Londra mai poţi găsi şi multe, multe altele.

De parcă nu era de ajuns, Epic va acorda o atenţie deosebită fizicii. Astfel, toate obiectele vor respecta aceeaşi fizică pe care am studiat-o cu toţii, iar jucătorul va putea interacţiona liber cu ele. Deşi animaţia de tip ragdoll a personajelor se pare că a devenit un lucru banal, cei de la Epic ne promit că o vor transforma în ceva ce numai banal nu s-ar putea numi. Acestea fiind spuse, pentru mai multe detalii tehnice vizitaţi pagina dedicată lui Unreal Engine 3.

■ cioLAN







UBISOFT ŞI SETTLERS

Ubisoft a anunţat care va fi titlul următorului joc din seria Settlers - Heritage of Kings. Jocul va avea o atmosferă medievală şi va provoca jucătorii să-şi recucerească regatul din mâinile maleficului Tyran. Settlers: Heritage of Kings va fi primul joc al seriei care va avea o grafică 3D. Jocul va fi lansat la sfârşitul acestui an.

SE VOR LANSA

IUNIE 2004

1.	Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	EA
2.	Shrek 2	Activision
3.	Thief: Deadly Shadows	Eidos
4.	Gorky Zero	JoWooD
5.	ShellShock: Nam '67	Eidos
6.	Besieger	DreamCatcher
7.	Fair Strike	Oxygen
8.	Soldiers: Heroes of World War II	Codemasters
9.	Forever Worlds	Mindscape
10.	Gooka: The Mystery of Janatris	Cenega

Grand Theft Auto: San Andreas

Producător Rockstar North
Data lansării octombrie 2004
Distribuitor Rockstar Games
On-line www.rockstargames.com/sanandreas/

„San Andreas nu e doar un oraș. E un stat", au fost cuvintele lui Dan Houser, unul dintre oamenii de la Rockstar. Frumoase cuvinte care au pus (sau vor pune) pe jar sute de mii de fani ai halucinantului GTA 3. Revenind la statul San Andreas, se pare că va fi format din Los Santos (Los Angeles), locul unde vei începe jocul, San Fierro (San Francisco) și Las Venturra (Las Vegas), fiecare din aceste orașe fiind cam de două ori mai mare decât Vice City. Vă las pe voi să faceți calculele. Și, mai mult, aceste trei orașe sunt legate între ele și nu sunt construite ca niveluri separate.



Povestea îl va avea ca personaj principal pe Carl Johnson care, după cinci ani de zile petrecuți în Liberty City, se hotărăște să se reîntoarcă în ghetoul de baștină din Los Santos. Aparent, se întoarce și în vechea gașcă (the Orange Grove Families) alături de care încearcă să-și croiască un drum în viață.



După ce ne-a pus la curent cu o parte din poveste, Rockstar începe cu laudele. Se spune că grija pentru detaliu va fi mai mare ca niciodată (o gașcă serioasă de artiști au cercetat aproape fiecare cartier de prin Los Angeles). Ni se mai promite introducerea animațiilor de tip „rag-doll", o atenție mai mare acordată engine-ului fizic și câte și mai câte.

Extrem de interesantă mi se pare ideea producătorilor de a-l obliga pe Carl să mănânce. Da, ați citit bine. Pentru a se menține în formă, băiatul nostru va trebui să bage la stomac. Și, dacă-și va răsfăța stomacul prea tare, va pune ceva șunculițe pe el. Și se va vedea. Noroc cu sălile de gimnastică unde tot surplusul se duce pe apa Sâmbetei. În rest, chestiile obișnuite. Tone de arme noi, o cârcă de posibilități de a face bani, într-un cuvânt, un GTA 3 la cub.

Din păcate, după cum deja ar fi trebuit să mă obișnuiesc, San Andreas va fi destinat, pentru început, consolelor PS2 și va fi aruncat pe rafturile magazinelor prin octombrie 2004. Versiunea pentru PC va face ochi, după cum urlă Mitza pe aici, „la anul".

■ cioLAN

UN NOU JOC D&D

Liquid Entertainment a început lucrările la un nou joc D&D. Pentru cei care nu știu, Liquid Entertainment este compania „responsabilă" cu Battle Realms și War of the Ring, două RTS-uri despre care cred că ați auzit cu toții. Se pare că Liquid va continua tradiția și, ca urmare, jocul de care vă pomeneam mai sus va fi tot un RTS cu un puternic iz de RPG (probabil ceva în stilul Spellforce, dar sunt puțin sceptic). Oricum, important este că jocul va fi situat în universul D&D. Prea multe detalii nu ne-au fost furnizate, dar se pare că vom putea lupta atât deasupra pământului, cât și în subterane, nu vor lipsi clasele cu care am fost obișnuiți de sistemul D&D (chiar dacă este vorba de un RTS), partea de „base building" va fi puțin diferită față de cea cu care ne-au obișnuit RTS-urile clasice și ... cam atât. Data apariției este situată undeva pe la sfârșitul lui 2005.



Splinter Cell 3

Producător Ubisoft Montreal **Distribuitor** Ubisoft **Data lansării** iarna 2004 **On-line** www.ubisoft.com





Suntem în anul 2008. Războiul informațional a evoluat, devenind cea mai mare amenințare la adresa stabilității mondiale. Ești Sam Fisher, cel mai bun agent Splinter Cell® al agenției Third Echelon. Ai fost desemnat să îndeplinești o serie de misiuni periculoase pentru a cerceta și elimina o noua sursă de atacuri informaționale, provenind din Coreea de Nord. Pentru a reuși, vei efectua o mulțime de activități neconvenționale de spionaj, pentru a aduna informații, a întrerupe operațiunile inamice și a neutraliza țintele adversarilor. Dacă credeai că până acum Sam Fisher se mișca la fel ca o felină după pradă, te-ai înșelat amarnic. O gamă de mișcări incredibil de complete și fluide, inclusiv mișcări atletice și tipice infiltrării, unele chiar mortale îți vor bucura ochiul. Acum vei fi ajutat și de un engine grafic complet nou, optimizat pentru a oferi cele mai bune efecte vizuale pe orice platformă de joc. Motorul fizic avansat permite mișcările deja consacrate de rag doll și o interacțiune perfectă cu mediul. Dacă nici-odată nu ți-a plăcut repetitivitatea într-un joc, acum designul de nivel este complet liber, cu multiple posibilități de a ajunge la țel și cu numeroase obiective secundare opționale. A.I.-ul îți va ridica probleme mari, deoarece NPC-urilor le-au fost atribuite caracteristici umane și un comportament natural, fiind conștiente de mediul lor și putându-și aminti evenimentele trecute.

■ **Koniec**

UNIVERSAL COMBAT: THE RETURN OF THE FÂS

„Well... Back to the drawing board" pare a fi motoul lui Derek Smart, omul orchestră. De ce spun asta? Pentru că la două luni de la rateul (ca să nu folosesc un cuvânt mai urât) ce poartă numele de Universal Combat, același Derek Smart se încăpățânează să creadă că de fapt este un geniu și noi ceilalți suntem niște vite ignorante care nu suntem în stare să vedem un geniu nici dacă ar da cu battlecruiser-ul peste noi. Ca urmare, omul nostru a început lucrările la Universal Combat - Edge to Edge, un joc care, speră el, ne va tăia răsuflarea (și nu din cauza mirosului urât). Spicuim din comunicatul de presă: „... DirectX 9... o suprafață de joc mai restrânsă... grafică mai muncită... bla bla bla... noiembrie 2004".



Prince of Persia 2

Producător Ubisoft Montreal
Data lansării noiembrie 2004
Distribuitor Ubisoft
On-line www.princeofpersiagame.com/teaser/uk/

Dragi amatori de povești cu și despre prinți persani (vreo patru până acum), unchiul Ubi vă pregătește ceva. Poate ați auzit zvonuri cu privire la o continuare a succesului ce s-a numit Prince of Persia: Sands of Time. Ceva mai devreme, zvonurile au fost confirmate, iar cu ocazia E3, nenea Ubi ne-a povestit câte ceva despre viitorul titlu.

Ghidându-se după principiul „de ce să schimbi ceva dacă funcționează", PoP 2 va folosi același engine ca și frățiorul său mai mic. Totuși, cum nu te poți prezenta în fața cumpărătorilor cu exact aceeași ofertă, engine-ul va fi modificat puțin pentru a permite o calitate a graficii puțin mai mare, precum și implementarea unor anumite feature-uri.

Că tot am ajuns la noutăți, nevoia de violență a tineretului din ziua de azi i-a convins pe cei de la Ubi să lucreze puțin la partea de luptă. Astfel,



Prințișorul va învăța noi stiluri de luptă și, din când în când, își va executa dușmanii cu o cruzime rar întâlnită. Unde mai pui că, în cazuri de extremă urgență, prințul va putea să folosească drept scut cadavrele celor căzuți în luptă. Pentru a nu-l transforma într-un fel de Conan, Ubi își va dota beizadeaua și cu un set complet nou de mișcări. Obstacolele întâlnite în joc vor fi diverse, iar pentru a le depăși, va trebui să apelați la toată materia cenușie din dotare. Și, câteodată, la o frânghie.

Povestea, însă, a rămas învăluită în



tăcere. Ubi nu a catadicsit să ne mai spună de ce prințul și-a părăsit iar castelul. În schimb, a furnizat o dată aproximativă de lansare. Noiembrie 2004. Până atunci, numai bine.

■ cioLAN

F.E.A.R. (First Encounter Assault and Recon)

Producător Monolith Productions **Distribuitor** N/A **Data lansării** 2005 **On-line** www.lith.com

Cei care stau cu ochiul lipit de site-ul LEVEL, poate au fost pe fază acum ceva vreme când s-a prezentat o știre despre următorul joc din plan al celor de la Monolith. Se zvonea ba că ar fi o continuare a lui NOLF, că ar fi de fapt doar un nou tip de DaeWoo, adică nu se știa nimic. Iată că datorită festivalului de la E3 din Los Angeles am mai aflat detalii despre el și nu sunt nici pe departe. Foarte pe scurt, povestea se învârte în jurul unui eveniment în urma căruia o echipă întreagă de anti tero a fost lichidată fără drept de apel, iar tu ești trimis să descoperi care-i treaba. Numai că nu este chiar atât de ușor, ci se pare că vei avea de-a face cu ceva monstruleți, ce nu aparțin lumii acesteia, dar pentru care cuvântul măcel semnifică un fel de miuță pentru noi. Așa că se pare că vom avea de-a face cu un nou fel de Half Life 2? Nu știu, dar nu mi-ar displăcea de nici o culoare. Întotdeauna m-au atras jocurile în care nenorocesc o biată rasă extraterestră ce vine cu tupeu după apă și pământ la noi.

Din punct de vedere vizual, trebuie să recunosc că jocul arată de toată minunea. Este de departe unul dintre cele mai bine realizate jocuri de până acum și îmi este teamă de cerințele de sistem cu care ne va lovi prin 2005 când este programat să iasă la iveală.

■ **Koniec**











Nokia QD





Viteza, concentrarea și confortul sunt elementele de bază ale jocului. Orice jucător pasionat poate confirma acest lucru, iar Nokia este din nou pe fază pentru a vă ajuta să obțineți cele mai mari scoruri, cu ajutorul celor mai performante dispozitive.

După numai 6 luni de jocuri pe telefonul mobil și de aventuri extraordinare, Nokia introduce nivelul următor al jocului pe platforma mobilă conectată - N-Gage QD. Platforma mobilă pentru joc N-Gage QD prezintă toate caracteristicile primei platforme, plus câteva îmbunătățiri – cum ar fi schimbarea rapidă a cartelelor de joc. S-a renunțat la player-ul MP3, ceea ce a dus la un preț și mai accesibil. Noul design este mai atractiv, iar dimensiunile mai mici se potrivesc perfect cu cele ale buzunarelor. Progamul de lansare a N-Gage Arena este de asemenea preinstalat și gata de start; sunteți mult mai aproape de lumea mobilă a jocurilor. Și durata de viață a bateriei a fost extinsă. Acum puteți juca în continuu până la 10 ore. Îmbunătățit și specializat, noul dispozitiv pentru jocuri răspunde nevoilor pe care le au jucătorii în timpul competițiilor.

Totul se învârte în jurul performanței - scoruri înalte și comunicare ușoară, în condiții de maximă siguranță. Pentru apelurile telefonice, difuzorul și microfonul dispozitivului N-Gage QD au fost reorientate pentru a facilita convorbirile clasice. Platforma mobilă pentru jocuri N-Gage QD suportă funcții avansate, specifice telefoanelor mobile, cum ar fi gestionarea datelor personale, browser xHTML, e-mail, descărcare și instalare pentru aplicațiile Series 60.

N-Gage QD este compatibil cu jocurile deja disponibile, create special pentru N-Gage, dar și cu alte titluri exclusive, precum Ashen, Pathway to Glory și Pocket Kingdom: Own the World, dar și jocuri de mare succes ca The Sims: Bustin' out, Crash Nitro Kart și Tiger Woods PGA TOUR 2004. În România puteți găsi aceste jocuri în rețeaua de magazine Germanos.

Jucătorii pasionați nu obosesc niciodată, iar Nokia întâmpină cu bucurie această provocare, propunând noi dispozitive, jocuri și servicii. N-Gage Arena (arena.n-gage.com), spațiul virtual creat special pentru jucători, este locul unde puteți găsi tot ce doriți despre dispozitivul N-Gage, noutăți despre N-Gage QD, precum și foarte multe trickuri, ponturi, competiții, prieteni și rivali. Cu aplicația N-Gage Arena, preinstalată pe N-Gage QD, accesul la „clubul jucătorilor" este atât de simplu! Un simbol de pe ecran te conectează instantaneu (prin intermediul tehnologiei GPRS) la toate serviciile disponibile. Aplicația este disponibilă și pentru descărcare (www.n-gage.com) pentru utilizatorii de N-Gage.



Semnificația simbolurilor

Demo pe CD
Imagini pe CD
Wallpaper pe CD
Film pe CD
Patch pe CD
MOD pe CD

În cazul prezenței unuia dintre aceste elemente pe CD-ul LEVEL, simbolul va avea culoarea neagră în caseta tehnică. Restul vor fi roșii.

preview

Fahrenheit

Frigul sucește mințile!

Un mijloc perfid de control al maselor: în mijlocul iernii, la temperaturi la care numai cei de prin Siberia ar putea să mai respire, nu dai drumul la căldură în calorifere. Chiar mai mult, le lași neizolate, ca să transporte tot frigul de afară în casele oamenilor. Apoi, din an în Paște, bagi câte cinci minute puțină apă călâie prin ele. Să vezi atunci recunoștința poporului pentru conducătorul nostru mult iubit, abnegația cu care ne înclinăm în fața lui pentru că a binevoit să ne dezmorțească răsuflarea. Dacă asta s-a întâmplat pe vremuri și stă să se întâmple și acum (centralele de apartament nu prea sunt iubite de conducători), ce putem să mai spunem de momentul în care natura va fi împotriva noastră?

Un răspuns încearcă să ne ofere Fahrenheit. Jocul de față este produs de Quantic Dream, renumit pentru titlul ciudat și încântător în același timp: Omikron - The Nomad Soul. Vivendi Universal, cei care au fost de acord să finanțeze proiecte precum Warcraft, Diablo sau Half-Life, sunt cei care s-au alăturat celor de la Quantic în tentativa de a scoate un nou joc care să rupă gura târgului.

Cu sufletul înghețat

Fahrenheit va fi un thriller interactiv. Quantic ne-a obișnuit cu abordările sale originale încă de la primul titlu și, după informațiile pe care ni le-a oferit până acum, va urma aceeași linie. Jocul se desfășoară într-un New York zguduit de tot felul de întâmplări stranii. Pe lângă vreme, ale cărei capricii sunt de neînțeles, oamenii din metropolă au început să se comporte puțintel cam ciudat. Adică, fără nici un motiv evident, au început să se omoare între ei. Aici o băbuță îi scoate ochii unui copil, dincolo un vecin îi zdrobește capul altuia, mai departe un supărat mănâncă la micul dejun vreo cinci colegi de muncă (hmmm...) și așa mai departe. Deși nu pare să existe nici o legătură între crime, acestea se desfășoară după același tipar.

Personajul principal este Lucas Kane. După cum arată, ai zice că tipul este mai normal decât normalul, mai tipic decât tiparul ziarelor de la noi. Prin urmare, nu poate să se comporte altfel decât ceilalți și devine și el unul dintre criminali în momentul în care îi ia viața



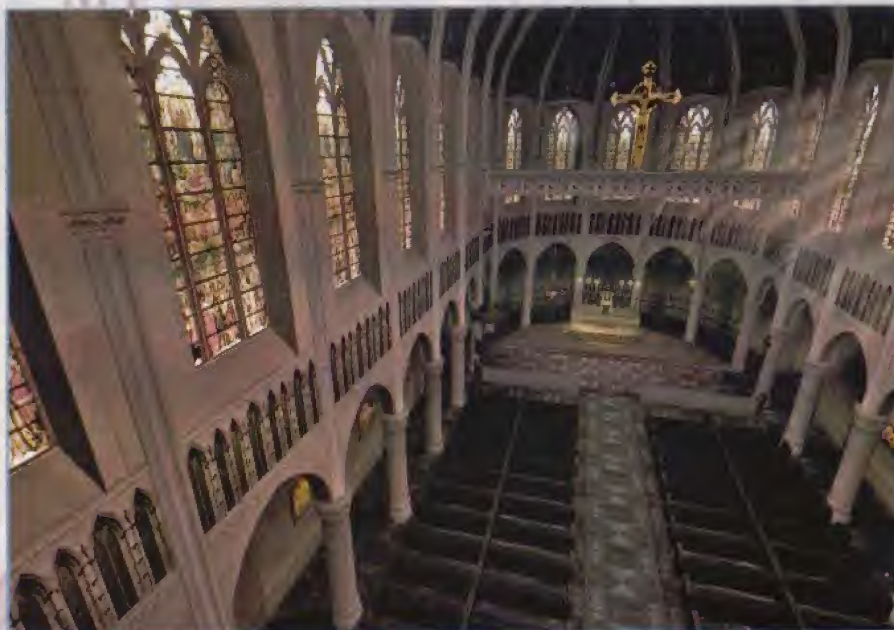
100 m obstacole!

unui străin în toaleta unui restaurant. Jucătorul, după ce se încarnează în disperatul Lucas, va fi bântuit de tot felul de viziuni. Bineînțeles că va trebui să aflăm ce se întâmplă cu noi. În același timp, va trebui să fim cu un pas înaintea poliției, mai ales a inspectorului Carla Valenti (o femeie deosebit de drăguță la înfățișare) și a colegului său, agentul Tyler Miles.

Dogoarea monitoarelor noastre

Frumusețea vine însă de acum încolo. Se pare că, pe parcursul jocului, vom deține controlul asupra mai multor personaje. Acțiunile pe care le vom întreprinde cu unul dintre ele vor influența dezvoltarea poveștii și vor avea, de asemenea, impact asupra personajelor pe care le vom controla mai târziu. În cele din urmă, este un fel de poveste care se scrie pe măsură ce înaintăm în joc. Conceptul nu este neapărat unul revoluționar. S-a mai încercat așa ceva și în alte producții, dar cam toate au sfârșit destul de patetic, pentru că ițele poveștii au revenit în cele din urmă la același fir epic ori s-au distanțat numai spre finalul jocului, oferind două sau trei finaluri. Dacă vor reuși să creeze un joc cu zeci de scenarii posibile, cu zeci de drumuri pe care vom putea înainta, atunci mă voi duce la țară, voi scoate pălăria bunicului de undeva de prin pod, voi sufla peste ea pentru a o curăța de praf, mi-o voi îndesa pe creștet, șmecherește, într-o parte și, în final, o voi scoate din cap pentru a saluta unul dintre cele mai fantastice jocuri pe care mi-a fost dat să pun mâna până acum.

Interactivitatea și implicarea



Decoruri grandioase

profundă a jucătorului în firul epic vor fi subliniate și de tehnicile pe care le vor folosi producătorii. Astfel, se pare că întreaga desfășurare a jocului va fi o combinație de tehnică cinematografică și de interactivitate care, în cele din urmă, va fi atât de veridică încât ne va da fiori pe șira spinării. Toate acestea se vor desfășura într-o grafică complet 3D, în timp real. Pentru aceasta, Quantic a lucrat doi ani de zile la tehnologia ICE (Interactive Creative Environment). Cu ajutorul său încearcă să creeze senzația unui mediu 3D prin intermediul unei camere ce se va plimba în stilul filmelor de la televizor. Actorii virtuali vor popula zonele prin care vom trece. Animațiile acestora vor fi copiate după ceea ce am văzut prin filme. Prin urmare, nu vom urmări niște bețe care se vor plimba pe stradă cu aere de mare primar prin nu știu ce gubernie sau de mare manechină de-a lui Botezatu.

În final, nu pot să vă mai zic decât că jocul de față este, cu siguranță, un titlu pe care trebuie să-l așteptăm la sfârșitul acestui an. Pare să aducă o oază de originalitate într-o lume saturată de copii după copii, de kitschuri unul mai lucitor decât altul. Să fie binevenit!

■ Sebah

Titlu	Fahrenheit
Gen	Action
Producător	Quantic Dream
Distribuitor	Vivendi Universal
Procesor	PIII 700 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	N/A
Data apariției	iarna 2004
ON-LINE	www.fahrenheitgame.com





Ouch!!!



Când vă spuneam că-i normal!

Dreamfall: The Longest Journey

Ești de abia la început de drum

Am cumpărat cele patru CD-uri de The Longest Journey cândva, la începutul anului 2000, după ce citisem câteva review-uri pierdute prin imensitatea net-ului. Nu am așteptat nimic de la el, speram doar să fie un adventure peste medie, care să mă țină ocupat pentru câteva zile. Patru ani mai târziu însă, într-o noapte albă petrecută la redacție, aproape că era să iau monitorul în brațe când am deschis pentru prima dată nou lansatul site al lui Dreamfall: The Longest Journey (TLJ2, pentru cei care încă nu s-au prins). Am început să arunc cu link-ul în stânga și în dreapta, trezind oameni adormiți de mult lângă fereastra de Messenger. Și asta doar pentru că, în sfârșit, cei de la Funcom au decis să dea primele informații oficiale despre joc.

Am lăsat baltă orice altă activitate, am ignorat telefoane, zbierete și SMS-uri și am citit cu sufletul la gură CineCeUnDeCumȘiCând. De dimineață, m-am trezit mulțumind E3-ului, că el e cel care ne aduce toate știrile astea noi și proaspete, după care am pornit cu Marius într-o discuție despre Zoe, damigenele de vin din subsolul jocului și viitorul roz ce ne zâmbește din depărtare.

Trecut cu viitor

Pentru cei care nu știu ce este The Longest Journey și care n-au înțeles din câte am scris până acum că este vorba despre un joc care naște pasiuni și cearcăne sub ochi, iată o mică recapitulare. TLJ a pornit ca un mic Adventure produs de norvegienii de la Funcom, în frunte cu ilustrul necunoscut Ragnar Tornquist, și a rămas mic și speriat mult timp, strivit de obezitatea pieței de jocuri din Europa și SUA. Startul mai puțin decât modest nu l-a scos deloc în evidență, iar revistele „lor" de specialitate l-au ignorat complet (ha!). Din fericire, zvonurile despre un joc absolut senzațional au început să curgă printre mulții amatori de Adventure, iar asta și numai asta, surprinzător, a făcut ca în cele din urmă TLJ să devină nu numai unul dintre cele mai aclamate jocuri ale acelui an, dar (cu timpul) și un adevărat succes de ordin financiar (după ultimele date, TLJ s-a vândut în cele din urmă în jumătate de milion de exemplare).



Revenind la oile noastre, TLJ te punea în pielea tinerei April Ryan, o fătucă ce descoperă existența a două lumi paralele (una dominată de tehnologie: Stark, iar cealaltă de magie: Arcadia). Evident, ea este ALEASA, cea care va trebui să salveze cele două lumi, să readucă pacea între popoare blablabla... Farmecul întregului joc consta însă în maturitatea poveștii sale. Un personaj principal care ar fi preferat să rămână un simplu privitor, două lumi absolut fermecătoare, dar departe de a fi perfecte și, în general, o viziune asupra lumii diferită de cea cu care ne obișnuisem în mai toate jocurile de până atunci. Dialoguri absolut demențiale și cu adevărat realiste (CNA-ul ar fi sărit ca ars de câteva ori dacă ar fi auzit ce se vorbea pe acolo), o grafică mai mult decât frumoasă, plus unele dintre cele mai profesionist realizate voci pe care am avut plăcerea de a le auzi vreodată și o muzică care te ungea la suflet... Toate acestea au făcut din The Longest Journey unul dintre cele mai plăcute (nu știu despre voi, dar pentru mine și acuma jocul ăsta este printre cele mai bune trei jucate vreodată) Adventure-uri din mai toată istoria acestui gen.

Bun, acum să trecem mai departe. Dreamfall nu este un sequel, așa că nu vă gândiți la o continuare directă a poveștii din primul joc. După cum declara



Scoate damigeana de vin, că e motiv de veselie!



Poză de arătat umbrele

şi Ragnar Tornquist, primul TLJ a fost o poveste completă, cu început, mijloc şi sfârşit, iar Dreamfall (o să însemne o cu totul altă aventură), deşi o să întâlnim şi aici locaţii sau personaje cunoscute, acţiunea jocului petrecându-se la zece ani de la evenimentele din TLJ.

Zoe.April.Kian

Unul dintre primele lucruri care surprind la Dreamfall este faptul că va avea nu una, ci trei figuri centrale: Zoe, April şi Kian.

Personajul principal, cel care trebuie să ducă la capăt călătoria de data aceasta, este însă unul singur. Zoe Castillo este cea cu care veţi juca timp de 60-70% din timp. Descrisă ca „Seeker.Nomad.Dreamer", Zoe este o adolescentă care trăieşte în Casablanca (Stark) şi încercă să-şi găsească un rost în viaţă. Povestea sa este oarecum asemănătoare cu cea a lui April din primul TLJ, pentru că şi ea va fi atrasă involuntar într-o aventură care o depăşeşte cu mult. Marea diferenţă dintre cele două este că în cazul lui Zoe totul este mai mult sau mai puţin accidental, pe când April era „aleasă".

Al doilea personaj este tocmai April Ryan... O mai ţineţi însă minte pe April din TLJ? Finuţă, simpatică şi sensibilă? Ei bine, duse sunt vremurile acelea bune. April este descrisă acum ca „Rebel. Emissary. Chosen", o femeie matură, deziluzionată care, după ce a salvat atât Stark, cât şi Arcadia, s-a văzut prinsă într-o lume străină ei, departe de casă. Mi se pare absolut genială ideea de a duce personajul April la un alt nivel, de a-l schimba complet, chiar şi numai pentru că dovedeşte ceva ce aş fi vrut să văd la mai mulţi producători: curaj.

Ultimul personaj este Kian, „Soldier. Apsotle. Assassin", un luptător, un personaj puternic, fanatic în crezul său. Călătoria sa îl va pune însă faţă în faţă cu o serie de întrebări ce îi vor întoarce lumea pe dos şi îi vor zdruncina toate convingerile.

Action?!

După cum spuneam şi mai înainte, mă bucur să văd că cei de la Funcom au destul curaj încât să facă ceva diferit. Încearcă să ducă TLJ-ul la un alt nivel, mult mai matur, un pic mai cinic şi realist. Dar nenea Tornquist a decis să nu se oprească aici. Ştiţi şi voi toată discuţia ce se poartă de câţiva ani în jurul genului Adventure. A murit sau nu? Ei bine, norvegienii au stat ei ce au stat, s-au uitat în dreapta şi în stânga şi, în cele din urmă, au tras o hoarcă pe trotuar, şi-au şters mucii de maieu, au băut o votcă să-şi facă curaj şi s-au decis să ia taurul de coarne. Aşa că au tras un Action în faţa Adventure-ului şi şi-au pus în cap tot gamerul amator de quest-uri şi clicuri relaxate, speriat de perspectiva transformării TLJ-ului într-un joc de caft.

„Playing it safe just isn't an option for us", a continuat calm Ragnar, încercând să explice că dracul nu e aşa de negru. După declaraţiile sale, Dreamfall se inspiră dintr-o sumedenie de jocuri care nu prea îţi sar în minte când te gândeşti la Adventure. Vorbesc aici despre Eternal Darkness, Silent Hill, Resident Evil, Knights of the Old Republic, Shenmue sau Prince of Persia... În cazul ăsta, un The Longest Journey cu o Lara Croft pe post de eroină pare o posibilitate din ce în ce mai reală, ar putea spune unii dintre voi, însă lucrurile stau altfel. Dreamfall încearcă să ducă genul Adventure la un nou nivel,


Asta mă enervează de pe acum




Seamănă un pic cu Morrowind-ul

să îl scoată din coma profundă în care a intrat și să îi dea mult mai multă viață. Este un lucru dificil și foarte riscant, pentru că și dacă o să le iasă bine, tot o să fie destui care o să se plângă. Însă eu unul mă bucur. În sfârșit, cineva face ceva!

Action/Adventure-ul prin care este descris Dreamfall înseamnă în primul rând un univers mult mai real, mai plin de viață și mai interesant. Înseamnă că puteți rezolva puzzle-urile în mai multe feluri. Înseamnă o mai mare libertate în decizii. Pur și simplu, înseamnă MAI MULT. Dacă ar fi să-l compar cu ceva, l-aș compara mai degrabă cu un Outcast, cu precizarea că aici accentul va fi pus mai mult pe storyline și personaje, „acțiunea" fiind doar un mod de a ajuta la derularea poveștii.

Ultimele detalii

Pe lângă introducerea unor noi personaje, Dreamfall mai vine cu o noutate: o nouă lume. Winter este un tărâm ilogic, situat undeva „în afară" și care are ca punct central o casă întunecată, bântuită de un spirit care are răspunsurile la întrebările eroilor noștri.

În rest, jocul vă va purta din orașe hi-tech, cu tente de cyber-punk, până pe tărâmuri dominate de păduri și Ozane frumos curgătoare sau în ciudate civilizații ascunse sub pământ, ceea ce sună foarte bine, știindu-i pe cei de la Funcom și ce le poate mintea (vezi TLJ sau Anarchy Online).

Jocul va fi se pare mai scurt decât The Longest Journey (care avea între 30 și 40 de ore de joc), iar producătorii doresc ca toți cei care se apucă de el să fie în stare să-l ducă la final, fără să se plictisească pe drum.

Engine-ul grafic este unul cu totul nou, poartă numele de Shark și este dezvoltat de Spinor. Din câte am văzut, arată cu adevărat bine, iar simțul artistic al producătorilor nu poate decât să facă jocul și mai frumos. Aștept însă primele filme din Dreamfall pentru a mă convinge de asta.

Soundtrack-ul va reveni în sarcina lui Morten Sorlie, cel care a fost responsabil pentru TLJ, dar și pentru Anarchy Online (care, apropo, are câteva track-uri superbe), dar acesta va fi ajutat și de alți câțiva compozitori cu experiență. Vocile, unul dintre cele mai importante atuuri ale TLJ-ului, promit să se ridice din nou la nivelul stabilit de predecesori, fiind angajați numai profesioniști adevărați, care pot să treacă de la Zara la Tabără într-o clipită.

Un ultim detaliu interesant se referă la limbajul folosit în joc. Se pare că de data asta producătorii vor fi ceva mai conservatori, cel puțin în SUA, unde oricum o să îi mănânce cenzura. Pentru europeni însă, se dorește o versiune necenzurată, cu ceva vorbe de duh spuse la mânie și o câteva scene de nuditate ici și colo.

Toamna 2005

... atunci au promis cei de la Funcom că vom pune mâna pe Dreamfall. Până atunci, jocul ăsta a devenit numărul 1 pe lista mea de most wanted. Totul e să nu cad în capcana hype-ului ce va urma, ca să mă pot bucura apoi în liniște de joc. Așa că vă recomand să vă cumpărați un ceas, să-l puneți să vă trezească la sfârșitul anului viitor și sper să citiți în LEVEL-ul de atunci un review la Dreamfall, în care subsemnatul va plânge de fericire că a văzut a doua venire a TLJ-ului pe calculatorul lui.

Până atunci, răbdare și gumă contra tutunului!

■ **Mitza**


Un urât pus la zid

Titlu	Dreamfall: The Longest Journey
Gen	Action/Adventure
Producător	Funcom
Distribuitor	Funcom
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Nu
Data apariției	sfârșitul lui 2005
ON-LINE	www.dreamfall.com





Dungeon Siege II

Cu Siege-ul prin Dungeon

Atenție!! Dungeon periculos!! Sociologii recomandă tratament medicamentos cu Siege de sute de ori pe zi până la epuizarea arătătorului. Nu-i pomeniți de Diablo că face spume la Gură și vă sare la Gât. Și, mai ales, tratați-l cu respect că altfel vă spune lui nenea Microsoft și mai pupați voi Longhorn în mileniul următor. Gata cu vorbăria! Turnați câțiva litri de Siege, condimentați cu niște praf de sequel, puneți totul la un foc alimentat de o canistră de benzină și cu amestecul astfel obținut oblojiți dungeon-ul ăla micuț și vechi săpat acum un an. Așteptați un timp nedefinit și veți obține un Gas Powered Game, numai bun să-i ții pe micuți în frâu ca să-ți poți seduce nevasta în liniște cu ajutorul unei cine romantice la lumina unui Baldur's Gate. Și cum micuțul nu e bine să rămână nebotezat, nașul lui, Microsoft Games Studios, l-a botezat Dungeon Siege II, iar tătâne-său, Gas Powered Games, l-a pupat pe frunte să crească mare copilul și să sucească mințile multora. Acum și-n vecii vecilor. Amin.

Ce e Siege, ca Siege-ul vine

... cu surle, trâmbițe și cu un Trailer care, sincer să fiu, m-a lăsat cu ochii beliți la Plasmele ălea de la CERF și m-a făcut să uit că nu mai văzusem o plasmă în carne și oase în viața mea. Și că a fost Trailerul ăsta mai merge cum merge, dar nici nu mi-a trecut bine uimirea că pezevenghii m-au lovit și cu un Site ce mustește de roșu și de poze. Și, pe alocuri, mai apare câte o vână de informație utilă.

Prostit, stau și citesc. Și aflu. Aflu că voi putea avea un party de șase personaje (catâr included + o cârcă de animale exotice de povară). Și personajele vor avea skill-uri mii și mii (unde al doilea „mii" se referă la cele nou apărute). Citesc. Citesc și vreau mai mult. Mi se va da mai mult (sper). Mie și omuleților mei ni se vor da pe mână Puteri. Unice și Adevărate. Poate de aceea le-au numit „Unique Heroic Powers". Alt motiv nu văd. Fiecare omuleț va avea Puterea lui. Pe care o va folosi întru propășirea Păcii pe tarlaua lui Ehb, invadată de Rău pentru a nu știu câta oară. Din ce în ce mai interesat, citesc în continuare. Văd lucruri noi. Văd o lume interactivă în care, la doi pași de mine, niște mulți se bat ca chiorii cu niște și mai mulți. Văd un peisaj care poate fi folosit în luptă, văd avantaje tactice, lupte cu cap, văd minuni ale tehnicii moderne. Mă uit







Descărcare electrostatică



prostit la informațiile despre engine-ul grafic. „Efecte speciale incredibile", zic ei. „Mă, voi mă duceți cu zăhărelul", le răspund eu. Mă uit la Trailer. Poate dă Dumnezeu și nu mă mint. Vorba Bibliei... precum în Trailer, așa și la final. Pentru a vă face o idee, consultați CD-ul LEVEL de acum două luni. Pentru a vă menține ideea, admirați screenshot-urile răspândite pe aceste două pagini. În final, pentru ca ideea să se concretizeze într-o gaură în bugetul familiei, așteptați până o să apară.


Cei doi călăreți apocaliptici

Legenda lui Dungeon Legendarul

Năucit de promisiunile Microsoftului, cu speranța că acestea nu sunt simple cuvinte menite să mă facă să strâng bani încă de pe-acum, îmi arunc ochii și peste poveste, chiar dacă nu ar trebui să mă intereseze (e doar un hack and slash... sau...). Astfel, aflu că acum o mie de ani, cruciații lui Azunai au avut ceva de împărțit cu legiunile lui Zaramoth. Spre final, când Zaramoth (cel rău) tocmai îl dovedea pe Azunai (cel bun), pământul s-a cutremurat. Exact în acel moment magia a scăpat și s-a împrăștiat. Înainte să se împrăștie, pentru consistență, a devorat armatele celor doi derbedei. O mie de ani au trecut, timp în care magia s-a plimbat liberă prin țara lui Ehb. Și cum zbura ea din loc în loc și poleniza baghetele vrăjitorilor din regat, o chemare s-a auzit din Plane of Tears. Magia s-a îndreptat spre chemare ca vițelul spre abator. Chemarea a pus o mână pe magie și cealaltă pe sabie și a pornit încet-încet pe drumul către World Domination. Un grup de oameni pentru care Apocalipsa nu era inclusă în planurile de viitor au pus și ei mâna pe sabie și au vrut să-i dea chemării în cap. Au ratat. Alții, mai sperioși, s-au dat de partea chemării și au fost înghițiți cu fulgi cu tot. Concluzia? Cu chemarea nu te pui. Sau te pui, dar trebuie să te cheme gamer și să dai banii pe joc.

Vara se numără temnițele

După ce românul s-a făcut frate cu Diablo până ce a trecut battle.net-ul, după ce a Siege-uit prin Dungeon-uri după cum l-a tăiat capul și după ce s-a dus la hack&slash-ul lăudat cu Sacr(ed)ul, în curând va veni timpul pentru încă o tură prin cea mai apropiată temniță. O tură plină de luminițe hipnotice, 3D și alte chestii care se vând ca pâinea caldă. Cât de curând? „Vacanța 2004" scrie pe site.

Probabil că nu e adevărat, dar cum altceva mai bun de făcut nu am... să zicem că o înghit și pe asta. Ne vedem în vacanță, Temnițo. Dacă nu mă găsești acasă, caută-mă în Vamă la Hamace. Și, dacă-l vezi pe Trilă, zi-i să mai cumpere o buceagă că tocmai a venit Koniec.

■ cioLAN

Titlu	Dungeon Siege II
Gen	Action/RPG
Producător	Gas Powered Games
Distribuitor	Microsoft Game Studios
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	vacanța 2004
ON-LINE	www.gaspowered.com/ds2/




La cap de pod...


Singur în pădurea deasă...

Creature Conflict: The Clan Wars

Când șobolanul nu e frate cu ratonul

Din vremuri imemoriale se cunoaște că dacă îi hrănești omului setea de umor, îl ai la mână. Se știe foarte bine că dacă un popor este bine întreținut cu anecdote și i se prezintă totul într-o formă păcălicioasă, poate fi controlat mai bine. Mult mai bine decât un popor care trăiește subjugat de o forță malefică ce pretinde sobrietate, seriozitate, pentru care hazul de necaz este interzis cu desăvârșire, deoarece dacă un om face haz de necaz, înseamnă că are necazuri. Ori într-o societate unde toate merg bine, nimeni nu are necazuri. Se pare că ungurii au prins repede această idee și, pentru a mai tăia din gustul amar al popoarelor vecine și prietene care nu au intrat în UE odată cu ei, se pregătesc să arunce pe piața mult prea puțin saturată cu asemenea jocuri ceva care să le mai descrețească frunțile. Ceea ce vreau eu să spun este că jocul Creature Conflict: The Clan Wars este un joc făcut de unguri pentru unguri și nu numai. Oricine are un pic de râcă pe șobolanul ce nu îi dă voie să mai subtilizeze câte o litră din licoarea lu' tăticu' din beci poate acum să trimită împotriva lui un țap anarhist, bine mânuitor de sabie ninja. Buni băieți ungurii ăștia, dar și mai bune unguroaicele! Au dom'le unguroaicele astea o poftă de viață de îți lasă un gust atât de amar în gură, după ce-au plecat, de îți vine să îți iei lumea-n cap! Și când vin ele așa, ca o boare, mai că ți se scoală părul pe spinare și începi să transpiri subit, iar gândurile încep să îți zboare la tot felul de filme cu profil folcloric, de o etnie incognoscibilă, dar irelevantă. Oricum, despre acestea nu este bine să vorbesc în această revistă, ci voi păstra tot elanul pentru mâine dimineață, când trebuie să semnez condica și la Casa de Filme cu Profil Folcloric Cabiria, unde *„the pussy runs free and the dogs are locked up"*.

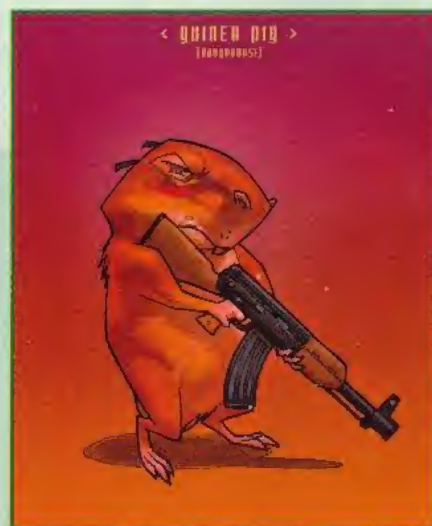




Să fie Worms?

Am citit tot ce am putut despre acest joc pentru a-mi face o idee despre cum aș putea să vă fac să înțelegeți care este toată calimera. După aceea, am stat și am reflectat o vreme, nu prea mult, și mi-am dat seama că nu poate fi altceva decât un altfel de Worms. Iar dacă vreunul dintre voi poate spune că seria Worms nu i-a plăcut și că nu a înțeles umorul din spatele unei Banana Bomb, tot ce pot să zic este că nu a jucat-o în viața lui și că ar trebui să scotocească prin ofertele prietenilor noștri distribuitori OFICIALI de jocuri, să dea un preț derizoriu de 29,99$ pe un Worms Armageddon și să nenorocească vecinul manelist la un 1vs.1 prietenesc.

Dar să ne întoarcem la fioroasele noastre creaturi și să vedem de ce sunt ele în stare. Cred că pentru a înțelege într-adevăr acest preview și acest joc, trebuie ca înainte de a-l citi să vă uitați mai întâi la imaginile care însoțesc acest articol. De ce? Pentru că altfel veți spune că aberez într-un mod total, că mi-am pierdut totalmente *the touch* și că nu mai sunt în stare să gândesc coerent. Cu toate că ora târzie nu-mi este de prea mare ajutor, vă spun că îmi dau tot interesul să transpun cumva



Un șoarece cu atitudine

atmosfera și starea de spirit pe care povestea jocului nu a reușit să mi le dea. Totuși, screenshot-urile din poveste m-au făcut să îmi doresc să fiu un om de știință nebun, și hienă pe deasupra.

Ce poate fi mai frumos decât să pornești cu clanul tău la cucerirea universului, să sari de pe o planetă pe alta cu ajutorul unor praștii gigantice și să te bați pentru supremație cu o gașcă dezorganizată de giboni burtoși, posesori ai unei tehnologii avansate, dar complet inutile în fața unor porci de guineea înarmați cu AK47 și cu blană din vinilin sălbatic, complet impermeabilă la razele M cu care sunt atacați? Dezastrul nu poate fi mai mare decât dacă în ajutorul tău mai sare și o bandă de babuini fioroși, ce vorbesc cu un vădit accent sicilian și a căror mâncare preferată este supa de gibon.

Și cu toate acestea, după cum era și de așteptat, distracția nu stă în partea de single player, ci în multiplayer, unde până la patru jucători cu AI vădit uman se pun la trosnit marmote cu fes și elani specializați în asasinate în masă. Chit că nu aveți la dispoziție o rețea de bloc, dar aveți alți trei prieteni cărora hamsterii li se par doar niște rozători infecți, veți putea să le propuneți o partidă în patru, *„a foursome”* în termeni consacrați.

Modurile de joc pentru multiplayer sunt deja cele consacrate pentru jocurile de profil. Modul Counter Strike s-ar putea să fie unul dintre cele mai populare dintre toate cele prezente, dar poate Capture the Flag, variantă retro, s-ar putea să îl bată. Unul dintre modurile de joc care ar mai merita sa fie prezentat un pic ar fi un Free For All, în care fiecare măgar este pe cont propriu și oricât ar rage, nimeni nu îl bagă în seamă.

Completare adițională

Cum nu se știu prea multe despre modul în care va arăta, engine-ul grafic folosit și despre cerințele de sistem, nu vă pot da prea multe detalii tehnice... dar cui îi pasă... tot ce vrem este să *ne* râdem și să ne simțim bine în sezonul imediat următor celui estival.

Țin pe această cale să mai mulțumesc o dată poporului hungurian pentru contribuția sa adusă stării de spirit ridicate din întreaga lume și sper ca experiențele interetnice între cele două popoare vecine, prietene și înfrățite să nu se oprească doar la strângeri de mână amicale, ci să treacă peste cabotinismul burghez și să se apropie de căldura popoarelor de la ecuator, unde îmbrăcămintea persoanelor de gen feminin este absolut opțională și lipsită de sens.

■ Koniec

Titlu	Creature Conflict: The Clan Wars
Gen	TBS/Combat
Producător	Mithis Interactive
Distribuitor	Cenega
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	septembrie 2004
ON-LINE	www.cenega.com





Un babuin cu pistol


Un animal cu lansator


Un câine cu-n mort



review

Gangland

Prohibiția, mama tuturor răniților

Mulți dintre marii actori ai vremurilor actuale au ajuns unde-au ajuns datorită rolurilor de mafioți pe care au avut ocazia să le joace la începuturile carierei. Uită-te la un Al Pacino, a cărui carieră este structurată și bazată doar pe primele sale filme. Ce fel de filme? Cu mafioți, evident. Un alt exemplu ar fi Marlon Brando, al cărui rol ca nașul în filmul cu același nume, după un roman de Mario Puzo, este rolul de referință al întregii sale cariere.

Dacă stai să te gândești bine, îți dai seama că de fapt perioada cea mai cunoscută din istoria Statelor Unite ale Americii este cea a anilor '30, când prohibiția a reușit să pună în mișcare o activitate criminală de proporții gigantice. Principalele personaje mafiote ale acelor timpuri sunt mai cunoscute decât orice altă personalitate a Americii tuturor vremurilor. Încet, încet, și industria jocurilor începe să se apropie de lumea aceea plină de violență și italieni, angrenând tot mai multe resurse și idei pentru a scoate un joc bun. O primă tentativă a fost Mafia, joc ce la vremea lui a spulberat topurile, nu neapărat prin prezentarea grafică strălucită sau originală, GTA luând-o înaintea sa, ci prin ideea de la baza jocului și prin modul în care ea era pusă în practică. Alte jocuri care au mai apărut de curând și stau sub efigia sângelui vărsat de macaronari în America ar fi Gangsters și Chicago 1930, dar care nu au avut un succes



chiar așa de mare. Putem spune că au cam dat chix.

Patru's doamne și toți trei

Din nefericire, nici jocul de față nu este unul care să ne dea pe spate. Nu are nici un fel de sclipire de geniu în nici unul dintre punctele sale cheie. Povestea nu este nici pe departe una care să ne țină cu sufletul la gură, scop declarat al oricărui produs ce are ca materie de exploatat universul mafiei siciliene din orașele americane. Totul începe de la cei patru frați care făceau legea prin Sicilia, dintre care trei au plecat în Lumea Nouă pentru că era plină de oportunități. După cum ar spune unii: umblă câinii cu covrigi în coadă. Într-adevăr, odată ajunși pe plaiurile mioritice comanșe, au dat nas în nas cu o civilizație mult mai puțin rigidă și au început să își dea în petec. Rămas acasă în Sicilia cea pustie și aridă, cel de-al patrulea fârtat, mult mai cumpătat în a trece peste cuvântul dat către La Famiglia, trebuie să repare ceea ce au stricat cei trei. Singurul mod în care acest lucru este posibil este să se ducă după ei și să-i lichideze în cel mai pur stil mafiot, unul câte unul.

Înainte de a începe jocul, vei avea posibilitatea să îți alegi care dintre cei patru va fi cel controlat de umila ta mână. Fiecare dintre ei beneficiază de anumite puncte forte și slabe. Unul dintre ei este un bun lider, dar este un slab comerciant, altul este un bun trăgător cu Tommy Gun-ul, dar nu este în stare să țină un creion în mână. După



Iar a lăsat ăla micu' gazu' aprins când a plecat la școală



Aia din mijloc face dublu, că știe și din gură...

ce îți vei alege personajul care se apropie cel mai mult de firea ta, vei intra sub tutela unui unchi de-al tău care stăpânește o mică parte din orașul minciunilor și vei trece să faci munca cea de jos, pentru a sălta în grad.

În acest moment realizezi că, de fapt, acele skill-uri prezentate la început nu au nici o logică. Ele ar fi putut să însemne ceva și să influențeze cumva jocul dacă ar fi funcționat, dar producătorii au avut grijă ca jocul să fie spoit bine și făcut prost. Totul stă în factorul aleator. Adică, vrei să te duci cu gașca să preiei afacerea unui mic întreprinzător, nimic mai simplu. Te duci la el, îi faci propunerea de asociere sub amenințarea cu arma și el poate să clacheze sau nu. Trebuia să intervină aici îndemânarea ta de om de afaceri, de lider și, în funcție de ea, să îl poți convinge pe om să plătească sau nu. Asta se poate întâmpla sau nu. Cum în timpul misiunii nu există opțiunea de save, vei fi nevoit să reiei de multe ori o misiune, dacă nu ai baita să îți iasă din prima chiar așa cum trebuie. Și vei băga de seamă cu stupefacție că același individ o dată te poate refuza, iar a doua oară îți pupă inelul. Sau viceversa. Cel mai ciudat este când știi că tura trecută cu un singur nivel la business a acceptat să îți fie partener, iar acum, cu alte două niveluri în plus, te refuză. Așa că sfatul meu este să îi alegi după caracteristica look. Care arată cel mai bine, ăla să fie Il Padrino.

„Italian bine, ras, tuns, frezat, caut prohibiție nouă pentru alianță profitabilă"

Văzut dintr-o perspectivă izometrică, jocul nu este nici măcar o capodoperă din punct de vedere grafic. Ceea ce se poate spune despre el este că e al naibii de repetitiv ca textură. Oriunde te-ai uita, vezi aceleași două culori, mișto de altfel, roz și bleumarin închis(?). Asta ca să nu mai vorbim despre cele cinci tipuri de oameni, care sunt cu zecile în jurul tău. Este cel mai fain când ai în echipă patru hândrălăi care arată toți la fel. Se făcea mișto într-o vreme despre badigarzi că ar fi făcuți după același tipar, dar aici este de-a dreptul ridicol. Măcar vocile îi mai scot un pic din gaură. Voce de italian tipic bătut în cap, de om care face orice i-ai spune, doar pentru că tu ești șeful și tu știi mai bine. O singură problemă ar mai fi. Dialogurile. Nu sunt. De vei intra în discuție cu cineva, te va saluta și apoi vei fi nevoit să citești ceea ce îți spune. Eh... dar deja am fi vrut prea multe.

Să fie sănătos!

■ Koniec



La castel în poartă, oare cine bate?

Titlu	Gangland
Gen	Action
Producător	Media Mobsters
Distribuitor	Whiptail Interactive
Procesor	PIII 600 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.media mobsters.com



Grafică	5/10
Sunet	7/10
Gameplay	5/10
Multiplayer	4/10
Storyline	5/10
Impresie	3/10

4,8



Nu te pui la liniuțe cu mafioții



În numele Sfântului Magnum, vă declar bandiți pe viață!

Painkiller



'tu-le mama lor de draci!

Din când în când, la câteva luni distanță, parcă simțim nevoia să mai renunțăm un pic la jocurile cu substrat, strat și suprastrat și să încercăm ceva simplu, ușor, fără calcule, cuantificări, premii și alte cele. Adică, să scăpăm de tot stresul pe care l-am acumulat printr-o modalitate destul de normală: o bătălie adevărată, cu zeci și sute de monștri. Painkiller, căci despre el vorbim, este construit parcă special pentru acest lucru: un joc bine făcut, cu o grafică de zile mari, cu o mulțime de monștri care mai de care mai frumoși și mai pofticioși, cu o acțiune continuă și cu mult sânge. Prin urmare, dacă vrem să nu mai știm de șeful ăla dobitoc de la muncă, de consoarta care toacă întruna de dimineața până seara, de profesorii încuiați, de vecinii care ne asaltează cu tot felul de pretenții stupide (muzica mai încet, munca voluntară etc.), de datoriile pe care le avem la birtul din față, atunci nu ne mai rămâne altceva de făcut decât să pornim un Painkiller.

Vechiul devine nou

Conceptul care stă în spatele lui Painkiller nu este unul revoluționar. Ceea ce veți găsi în joc ați mai văzut, fără îndoială, în jocuri precum Quake, Doom sau, mai recent, în Serious Sam. Până la urmă, nu va trebui să faceți altceva decât să ucideți mii și mii de monștri care să încăpățânează să apară prin preajma voastră. Schimbări față de aceste jocuri există însă și despre ele voi încerca să vă povestesc în rândurile următoare.

În primul și primul rând, de această dată jucătorul este mai supărat decât toți supărații pe care i-ați văzut vreodată. Nici marele (la propriu, căci la figurat nu poate fi vorba) Piedone, spaima pieţarilor din capitală, împreună cu la


La cules, în cimitir


Dă mă 5.000 că te sparg!

fel de marele Grecea, nu sunt la fel de supărați ca cel care joacă Painkiller. Motivul este simplu: în Painkiller vă luați la bătaie cu dracii, iar omul, cât o fi el de decăzut, drac încă nu a ajuns.

Personajul principal este Daniel Garner. El și soția sa mor într-un accident de mașină. Băiatul se trezește în tărâmul dintre cele două ținuturi eterne, adică între Iad și Rai. Eu aș zice că-i Purgatoriul, deși nu mi se pare că ar semăna cu cel descris de Dante. Ei bine, în Purgatoriul acesta se plimba Daniel al nostru ca-n propria ogradă, supărat că soarta lui nu este hotărâtă odată și îngrețoșat probabil de mirosurile de acolo. Fără să vrea, căci cu siguranță că nu-ți decizi data morții, Daniel ajunge în mijlocul unui război mai puțin sfânt: dracii vor să iasă din Iad și să pună mâna, copita și coada pe tărâmul incertitudinilor. Bineînțeles că Daniel va fi cel care va trebui să împiedice invazia cornutelor și a slujitorilor acestora.

În războiul său sfânt, Daniel va fi ajutat de Eva. Da, de mii și zeci de mii de ani, Eva străbate tărâmurile Purgatoriului (oare de ce?). Drept să vă spun, Adam a fost norocos rău de tot. La cum arată Eva, cred că a dus o viață plină de împliniri mărețe înainte de... Dar, asta e... Cum în spatele fiecărei femei bune este un individ care s-a săturat de fițele ei, probabil că așa s-a întâmplat și atunci, pe vremuri.

Excelența

Jocul atrage în principal prin realizarea grafică, atât a personajelor, cât și a locațiilor. Astfel, în Painkiller întâlnim unii dintre cei mai bine făcuți monștri pe care i-am văzut până acum. Diversitatea acestora și atenția pentru detalierea fiecărei trăsături, fiecărui obiect vestimentar sau obiect de căpăcit reușesc să vă captiveze în orice locație nouă. Cu toate că sunt foarte bine făcuți, monștrilor parcă le lipsește ceva. Este vorba despre trăsătura aia fină pe care o găseam în Serious Sam, despre umorul monștrilor aceia care aveau capul în mână, despre râsetele care izbucneau în clipa în care le auzeați urletele disperate scoase din gâtlejul tăiat.

Foarte bine gândiți și făcuți sunt „boșii". La sfârșitul fiecărui capitol va trebui să înfruntați niște enormități în genul „bosului" final din Serious Sam. Fiecare dintre ei are niște chichițe de care trebuie să vă dați seama pentru a-i putea înfrânge. Luptele cu ei sunt destul de dificile, mai ales până în clipa în care vă prindeți care le este punctul slab și cum puteți să-i învingeți. Ultimul monstru nu poate fi decât diavolul în sine, tatăl-taților, eminența neagră care a pus gând rău întregii suflări de pe lumea cealaltă.

Dacă, în general, level designul vă lasă cu gura căscată, la ultima bătălie cu Împielițatul cel Mare veți trăi una dintre cele mai intense experiențe gameristice de până acum. Harta este de-a dreptul superbă, iar trimiterile pe care le face la istoria omenirii și mai ales la momentele în care dracul și-a băgat coada printre noi sunt semnificative. Veți găsi acolo de la tranșeele din războaiele mondiale, urletele răniților, șuieratul obuzelor, până la ciuperca bombei atomice. De asemenea, producătorii s-au întrecut pe ei înșiși în clipa în care au transformat toții dușmanii într-un fel de statii semivizibile. Din anumite puncte de


Supărații!


Măcel în stil Painkiller


Ce face poluarea din om!

vedere, Painkiller a reușit să întreacă Serious Sam. Parcă au încercat prea mult să creeze o atmosferă horror, care le-a reușit de multe ori, când s-ar fi potrivit mult mai bine ceva mai haios. Înțeleg că te bați cu Dracu', însă ar fi bine să poți să mai și râzi de el, nu numai să-i ucizi hoardele de supuși.

Armele sunt de efect. Deși reduse ca număr, vă oferă destulă diversitate pentru a aborda luptele în ce stil doriți, în măsura în care găsiți și muniția necesară. De remarcat ar fi prima dintre ele, cea cu cuțitele rotative, și următoarea, arma cu țepușe. Apoi sunt deja clasicele: shotgun, aruncător de rachete și mitralieră.



Ai carte, ai parte

Fiecare misiune vă aduce câteva obiective. Dacă reușiți să le îndepliniți, atunci veți avea posibilitatea să cumpărați (cu aurul pe care-l adunați) și să folosiți niște cărți de tarot cu puteri speciale. Obiectivele sunt diverse: să folosiți numai o anumită armă pe durata întregii misiuni, să omorâți toți inamicii, să adunați toate sufletele sau să nu adunați nici unul etc. Folosind cărțile pe care le cumpărați veți putea să vă mișcați mai repede, să scurtați viața inamicilor, să le atrageți sufletele spre voi etc. Deși puteți să terminați jocul și fără să vă folosiți de acestea, totuși parcă aduc o mică diversitate gameplay-ului și îi adaugă și o oarecare rejucabilitate, dacă vă încăpățânați să obțineți neapărat cartea din misiunea respectivă. Unele dintre ele mi s-au părut chiar folositoare, în special aceea pentru colectarea sufletelor, deoarece după ce culegeți un anumit număr de suflete, intrați în demon mode, adică ceva de genul: tot ce atingeți moare! În modul respectiv ecranul devine alb-negru, vă mișcați foarte repede și toți inamicii apar într-un roșu aprins.

Cu pretenarii

Apoi, dacă e măcel, atunci măcel să fie. Multiplayer-ul din Painkiller este clasic, adică are tot ceea ce ofereau vechile shootere pentru a face nebunie pe monitoare. Deathmatch, team deathmatch, plus alte moduri cât de cât mai neclasice: voosh (toți jucătorii au aceeași armă), the light bearer și people can fly (denumit după numele producătorilor, în care nu puteți răni decât oponenții din aer). Nouă, celor din redacție, nu ne-a venit să credem că nu există modul cooperativ. Păi dacă tot faci un joc de măcel, cum poți să scapi tocmai lucrul acesta din vedere? Farmecul pe care-l avea Serious Sam, în clipa în care intram toți din redacție și spărgeam la monștri de ziceai că-i ziua de pe urmă, nu poate fi egalat de experiența multi player din Painkiller. Păcat, mare păcat!

Altfel, jocul te cucerește. Îl termini, fără să te oprești la jumătatea lui și să-l lași baltă. La sfârșit însă, parcă nu-ți vine să te mai apuci de el și parcă nici nu te-ai distrat la fel de bine ca-n Serious.

■ Sebah

Titlu	Painkiller
Gen	FPS
Producător	People Can Fly
Distribuitor	DreamCatcher
Procesor	PIII 1,5 GHz
Memorie	384 MB RAM
Accelerare 3D	64 MB
ON-LINE	painkillergame.com



Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	7/10
Storyline	8/10
Impresie	7/10

8

Desert Rats vs. Afrika Korps

Totul e deşertăciune.



Un joc având drept subiect înfruntarea din nordul Africii din timpul celui de-Al Doilea Război Mondial este un joc de care orice amator de strategie militară s-ar declara interesat. Iar asta cu atât mai mult cu cât, să o recunoaştem, războiul din deşert a fost prea puţin „exploatat" până acum de industria jocurilor. Astfel că, în aşteptarea continuării unor serii precum Medal of Honor, Call of Duty, Battlefield sau Sudden Strike, sau mai degrabă (zic eu) Close Combat şi Blitzkrieg, nu strică venirea pe câmpul de bătălie a unui outsider. Sau oare chiar este vorba de un outsider? Producătorul lui Desert Rats vs. Afrika Korps este nimeni altul decât firma Digital Reality, care are deja la activ Haegemonia şi Platoon, deci...

Semne bune

Nu că ar avea vreo legătură teribilă cu ceea ce urmează să se întâmple în joc, dar ceva tot este interesant la filmul de introducere al jocului. Ei bine, secvenţele acestuia se petrec într-un fort militar al francezilor vichy-şti. Ceea ce am observat este că, cel puţin până acum, în jocuri s-a evitat în general introducerea Franţei vichy-ste în scenarii şi misiuni. Mă întreb, de ce oare? Pentru a nu deruta jucătorul american care, probabil, din cauza unor vagi lacune de cultură istorică, nu ar înţelege care este chestia cu francezii care trag în el şi francezii care trag cu el?

Originalitatea jocului pare, însă, a merge chiar mai departe. Pentru că ni se oferă posibilitatea de a parcurge cele două campanii, de partea Aliaţilor sau a Axei, într-un „story mode" bazat pe exploatarea situaţiei neobişnuite în care doi prieteni ajung să lupte în tabere inamice. Nu că ar conta foarte mult în textura jocului (până la urmă, este vorba despre două misiuni în plus care aduc story-ul în prim plan), dar este de remarcat acest element de noutate. Altfel, structura jocului nu „sare în ochi" prin ceva deosebit – în modul single player se pot juca, pe lângă modul story, care îmbină cele două campanii cu cele două misiuni despre care vă vorbeam, şi cele două campanii separat, şi atât.

Un clasic în viaţă

Campaniile sunt alcătuite din misiuni, ce se desfăşoară clasic, pe hărţi clasice. Poziţia camerei de luat vederi este la rândul ei, clasică. Camera de luat vederi poate fi foarte uşor manevrată din maus, astfel încât să aveţi o vedere completă, din toate unghiurile posibile, a câmpului de luptă. Funcţia de zoom este şi ea prezentă şi permite atât observarea detaliilor, cât şi a situaţiei de ansamblu. Ceea ce veţi remarca, totuşi, este faptul că hărţile sunt de dimensiuni medii, neputându-se compara cu cele dintr-un Sudden Strike, spre exemplu. De altfel, acest lucru accentuează senzaţia de „îngrămădire" pe care o lasă jocul: parcă este prea mică raza de acţiune a armelor, iar asta se simte mai ales la tunuri şi blindate. Literalmente, aproape că ai senzaţia unui război de copii într-o groapă cu nisip.

În ce priveşte controlul trupelor, acesta este la rândul său clasic. Ceea ce găsiţi la titluri precum Sudden Strike veţi redescoperi şi în Desert Rats vs. Afrika Korps, fie că este vorba despre comenzile de atac şi deplasare, fie despre cele de grupare şi formaţie. Aş sublinia, totuşi, excelenta interfaţă a acestui joc. Chiar dacă nu este fundamental diferită de cea a altor titluri de gen, este mai clară şi mai logic alcătuită, permiţând un acces mai rapid la comenzi aparte, cum ar fi cele privind atitudinea şi modul de deplasare a



Mulţi, dar ai noştri (Aliaţi)



La oaza lăudată să nu te duci cu tancu'

trupelor, precum și atacurile sau acțiunile speciale, specifice unora dintre acestea.

Altfel, începând cu grafica și terminând cu tipurile misiunilor, așteptați-vă de la Desert Rats vs. Afrika Korps să fie nimic mai mult, dar nici mai puțin decât un joc, după cum spuneam, clasic. Îmi este greu să îmi amintesc acum vreun element prin care acest joc iese din front... A, dacă mă străduiesc un pic, parcă îmi vine ceva în minte...

Și totuși, originalitatea

Deși nu este prea bogată, lista elementelor de originalitate ale lui Desert Rats vs. Afrika Korps care merită menționate poate continua. Unul din ele ar fi acela că trupele cu destinații speciale, precum geniștii, medicii sau camioanele de reparații și întreținere vor acționa automat în executarea acțiunilor lor specifice, dacă sunt lăsați liberi să o facă. Adică, tu trimiți medicul între trupe, genistul către câmpul de mine și reparatorii către blindate, iar aceștia vor însănătoși, demina sau repara plimbându-se prin zona către care i-ai trimis, fără ca tu să le porți grija. Mă rog, trebuie să fii atent ca ei să nu cadă în ambuscade, dar curgerea rapidă și ușoară a jocului este favorizată de acest element, prin simplificarea actului de comandă.

Un alt aspect interesant este acela că, în situația în care un tun sau un vehicul nu este „deservit" de numărul necesar de militari, acesta va avea capacități reduse. Din păcate, capacitatea cea mai afectată este cea a razei vizuale, ceea ce nu este tocmai realist, dar tot e ceva, nu?

Și tot la capitolul originalitate aș mai adăuga un lucru. Poți distruge un tanc trăgând în el cu pușca! Având în vedere faptul că Desert Rats vs. Afrika Korps se vrea un joc realist, lucru întărit și de documentarea istorică destul de consistentă ce îți este oferită în paralel cu parcurgerea campaniei, pot spune că acest joc se deosebește clar de titluri de gen precum Blitzkrieg sau Close Combat. În acestea, nici nu se pune problema ca un tanc să „simtă" când se trage cu pușca în el... Dar să zicem că Desert Rats vs. Afrika Korps „se scoate" prin faptul, din nou original, că soldații se pot ascunde și în ruine sau epave, ce pot fi la rândul lor distruse de către inamic.



Bă, tată, băăăă!

Bunul Frankenstein

Sincer să fiu, nu credeam că voi da vreodată o conotație pozitivă imaginii lui Frankenstein, care, prin definiție, este o încropeală, un amestec de bucăți luate din alte corpuri. Și totuși, Desert Rats vs. Afrika Korps este exact un astfel de caz. Apărut pe o piață deja saturată, în care ideile noi sunt puține și apar odată la câțiva ani, acest joc avea o singură șansă, pe care a fructificat-o: aceea de a copia bine elemente luate de la titlurile faimoase ale genului și de a le îmbina fără să se vadă prea tare ața albă.

Ceea ce vă va izbi cu siguranță la Desert Rats vs. Afrika Korps este faptul că aproape toate elementele de strategie care îl compun au fost deja „lansate" anterior de către Blitzkrieg, Close Combat sau chiar Panzer General (vezi sistemul de puncte de prestigiu). Până la urmă, înșiruirea tuturor acestor „împrumuturi" de la clasici ar ocupa mai multe pagini. Dar nu detaliul este interesant aici, ci faptul, lăudabil, că Desert Rats vs. Afrika Korps reușește să facă o sinteză agreabilă a majorității elementelor ce compun jocul de tactică și strategie în timp real al zilelor noastre.

De aceea, chiar dacă nu se evidențiază prin ceva idei revoluționare, Desert Rats vs. Afrika Korps este totuși suficient de complex, convingător și antrenant pentru a atrage pasionații genului RTS. Avem de-a face cu un titlu onest, în care „împrumuturile" copioase din titlurile concurenței sunt chiar un



E de pe CNN?

avantaj – practic, aproape că avem un Blitzkrieg 2 înainte de apariția acestuia. Lucru care mă îndeamnă să arunc o privire interesată către viitorul produs al firmei Digital Reality, care va arăta asemănător cu Desert Rats și va purta numele de D-DAY. Istoria merge mai departe!...

■ Marius Ghinea

Titlu	Desert Rats vs. Afrika Korps
Gen	RTS
Producător	Digital Reality
Distribuitor	Monte Cristo Games
Procesor	Pentium 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.desertrats-game.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	**7/10**
Sunet	**7/10**
Gameplay	**9/10**
Multiplayer	**9/10**
Storyline	**6/10**
Impresie	**8/10**

7,6

Hitman: Contracts

Şi cheii se împuşcă, nu-i aşa?



Trecând peste toate poantele referitoare la podoaba capilară ce contrastează puternic cu activitățile de refacere (dar mai ales de desfacere) pe care le întreprinde cu multă dăruire și talent '47 al nostru, seria Hitman a fost întotdeauna una capabilă să capteze atenția jucătorului de pe partea cealaltă a ecranului. Situate însă undeva la granița dintre stealth și action, zăbovind prea mult între (să zicem) Max Payne și Splinter Cell, jocurile din această serie au căzut deseori în plasa zicalei „Cine fuge după doi iepuri, nu ia glanda nici unuia". A reușit însă să mulțumească (se pare) destulă lume tocmai prin faptul că deși nu cădea în nici una dintre cele două categorii de mai sus, îngloba totuși câteva elemente atât din stealth, cât și din action.

În plus, Eidos a pus banul la bătaie și a reușit să-și creeze întotdeauna campanii publicitare bine gândite, dând pletosului asasin o aură de răzbunător profesionist, respectabil și de temut, tocmai genul de personaj după care să moară tot gamerul contemporan. De asemenea, accentul pus pe violență a atras destule controverse cât să tragă Hitman-ul cât mai în față, să-l vadă lumea.

De ce plâng pistoalele, mă?!

Dacă tot vorbeam mai înainte de publicitatea gratuită obținută de cei de la Eidos prin adăugarea unor cantități considerabile de scene violente în primul Hitman, țin să vă aduc aminte că în cel de-al doilea joc al seriei, nemilosul nostru asasin devine un lălău horticultor, cu un coșuleț într-o mână, și kilu' de roșii în cealaltă. Eidos se pare că a vrut să „umanizeze" personajul, să sensibilizeze publicul și să-și ia de pe cap toate organizațiile care se plângeau de prea mult sânge de pixel scurs în joc. Ei, în Hitman: Contracts se întâmplă tocmai contrariul.

Stilul și atmosfera prezente în Contracts sunt mult diferite de ce s-a făcut până acum în serie. Ce bine! În schimb, se apropie al naibii de mult de ceea ce am mai văzut în Max Payne. Ce bine...(?) Astfel, omul nostru pornește jocul cu o dilemă, concretizată sub

forma unui glonte care îi mănâncă din măruntaie. 47 se târăște până la ascunzătoarea lui și de acolo pornește haosul. Căzut la pământ, o mână apare deasupra lui, își înfige degetele într-un Desert Eagle și îi zboară creierii. După care mâna se continuă cu restul corpului și îl descoperim tot pe 47, suflând satisfăcut în țeava armei. Camera o ia razna, povestea se îmbârligă și îți aduci aminte instantaneu de Max Payne, cu visele lui psihedelice cu tot. Restul jocului continuă pe aceeași temă, cu un 47 tot mai aproape de moarte, pierdut între realitate și amintiri. Trebuie să fiți atenți ca să distingeți una de alta, dar sunteți băieți deștepți, așa că am încredere în voi...

Întreg jocul se desfășoară pe două planuri: unul în care asasinul nostru se chinuiește să-și revină după glonțul încasat (plan în care vom fi doar spectatori) și unul în care chelul își aduce aminte de toate întâmplările prin care a trecut din momentul în care s-a terminat ultimul joc din serie, povestea dezvăluindu-se treptat până la momentul în care 47 și-a luat porția de plumb.

România, țară de mezeluri

Acum, mai țineți minte unde s-a terminat ultimul Hitman? Exact în spitalul ăla de nebuni din București, Romania, I love you! Atunci v-ați prins că și Contracts începe exact din același loc. Marea diferență este că acum SE VORBEȘTE ROMÂNEȘTE (chiar cu un accent rusesc și cu o construcție câteodată tare ciudată a conversațiilor). Astfel, mare mi-a fost mirarea când, pierdut printre nebunii din spital, aud o voce schizofrenică ce îmi șoptește „...gemenii. I-am văzut în beci. Îi fabrică ca pe niște mașini". Vă dați seama că eram înconjurat de un sistem de sunet 5.1 dat la maxim și m-am pierdut în scaun când am auzit asta. M-am uitat în jur și negăsind pe nimeni acolo, am ajuns la concluzia că jocul mi-a vorbit (vocile din cap ies din discuție, ele nu vorbesc așa frumos cu mine). Apare în cele din urmă și echipa SWAT românească, pe ale căror uniforme scrie nu AIȚILOP, ci chiar POLIȚIA. În fine, oamenii respectivi folosesc niște Steyr-uri (chestii pe care nu prea le-am văzut la mascații noștrii) și vorbesc nu româna, ci engleza (în stilul Ion Iliescu, însă). Mă rog, să nu ne luăm de detalii și să ne bucurăm că am fost puși pe hartă, chiar dacă în proximitatea unui spital de nebuni.

Însă ro-mania nu se oprește aici, următorul nivel aruncându-ne direct în viața tumultoasă de noapte a destrăbălaților de români, care nu și-au găsit altundeva unde să se distreze decât într-o măcelărie. Evident, șeful mafiei pastramei este un scoțian (de ce?!!! ăștia sunt cu alcoolul!); în schimb sigla firmei respectivului este tare asemănătoare cu cea a uneia deja existente la noi (mă întreb dacă e rost de un proces, ceva, aici...). Mă rog, sunt flatat de imaginația de care dau dovadă producătorii, dar dacă găsiți așa ceva la noi, vă rog să mă anunțați. O să îmi cumpăr instantaneu un costum de piele, un cârlig și o să fug la petrecere.

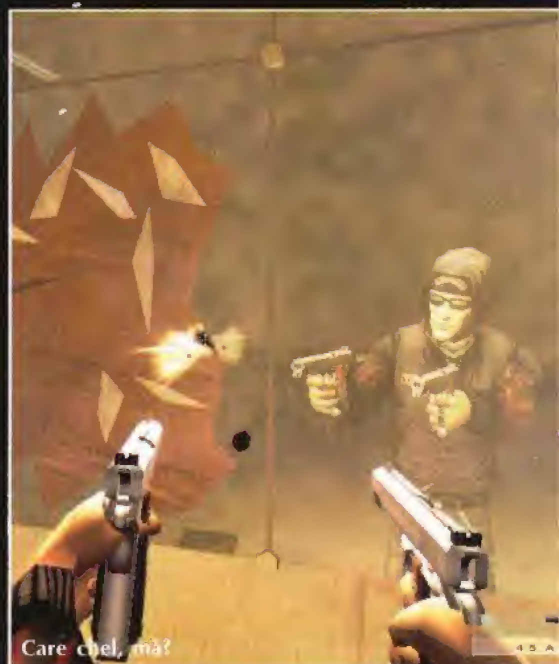
De la gameplay citire

Faptul că jocul te poartă prin amintirile lui 47 are un efect destul de ciudat asupra structurii misiunilor. Nu mai ai parte decât de un briefing sumar (și ăla, după ce începi nivelul), nu știi exact pentru cine sau împotriva cui lucrezi și, mai ales, nu ai ce face cu banii pe care te tot amenință ăia că o să îi primești la sfârșitul misiunii pentru simplul motiv că nu mai poți să îți cumperi nimic. Tot arsenalul pe care îl vei folosi îl vei primi la începutul misiunii și îl vei mai completa în timp ce se derulează acțiunea (subtilizând armele de la diverși care ori sunt uituci, ori morți).

Una dintre problemele care m-au deranjat întotdeauna la Hitman a fost faptul că pentru a-l juca stealth și a folosi toate inovațiile și briz-briz-urile din joc trebuia ca tu, jucătorul, să te chinuiești un pic. Cum ar veni, dacă voiai ca jocul să fie fain, TU trebuia să-l faci așa, producătorii aruncând în schemă toate elementele necesare, dar renunțând să le mai și combine cu cap. Problema revine în Contracts, mai acută ca niciodată. Odată cu acest nou joc al seriei, producătorii au decis probabil că vor să atragă cât mai mulți jucători, așa că au lăsat stealth-ul undeva în spate și au împins action-ul tare de tot în față. Rezultatul? Deși încă mai poți să joci Hitman, folosind o tactică mai puțin sângeroasă și mai subtilă, e mult, mult mai ușor să iei arma în mână și să cureți întreg nivelul. Practic, pe cel mai mic nivel de dificultate, poți să treci prin


I come in peace!... sau nu?


Ce e aici? Gerontofilie?!


Care chel, mă?



plumb absolut toți inamicii fără nici o problemă. Și mai grav, pe un asemenea nivel de dificultate, cu greu o să reușești să te lași omorât. Vă recomand deci să îl jucați pe cel mai greu nivel de dificultate, pentru că altfel tentația e prea mare și din momentul în care vedeți cât de ușor se poate termina o hartă, cu greu vă veți mai întoarce la chinuiala de mai înainte.

Stil și atmosferă

După cum ziceam și la începutul articolului, stilul și atmosfera din Contracts sunt diferite de ceea ce am văzut până acum în seria Hitman. În general, este vorba de o abordare mult mai întunecată și mai dură. Asta face însă posibilă apariția unor momente memorabile, foarte bine realizate... Ca de exemplu scena în care dai de o fătucă pe care trebuia să o salvezi, dar care acum atârnă cu capul în jos, legată de un cârlig. Camera este plină de sânge, iar psihopatul responsabil pentru măcel dă din fund pe o melodie din anii '50 („Put your head on my shoulder") ce pârâie dintr-un antic pick-up. Este o scenă pe cât de bolnavă, pe atât de densă în ceea ce privește atmosfera. De asemenea, 47 a devenit mult mai necru-țător de data aceasta... Nu contează cine ce a făcut, dacă trebuie omorât, atunci va fi omorât. Ca de exemplu tipul din subsolul barului de bikeri, pe care eu unul l-aș fi lăsat să plece liniștit acasă, numai că nu mi-a permis jocul.

Că tot veni vorba de barul respectiv... Țin să vă spun că muzica (pe lângă restul de efecte sonore excelente) este realizată absolut demențial. Nu e de mirare că cei de la Eidos s-au bătut atâta cu pumnul în piept după ce l-au angajat pe Jesper Kyd să se ocupe de soundtrack. Chit că te învârți într-un club de house sau într-un bar de rockeri, muzica este atât de potrivită și atât de bună încât eu unul m-am oprit de fiecare dată, am dat drumul tare la boxe, am redus la tăcere toată audiența (mă deranjau...) și am ascultat muzica.

Din punct de vedere al graficii, nu s-au schimbat foarte multe de la ultimul joc. Au fost adăugate însă o serie de noi efecte, pentru a ține Contracts-ul la un nivel acceptabil. Jocul însă cere ceva mai multe resurse decât Max Payne 2 sau Splinter Cell, care arată și mai bine, ceea ce e un pic ciudat...

47 moare, dar nu se predă

Eidos a reușit să aducă niște îmbunătățiri binevenite în Contracts, iar noua direcție luată de serie, mai dură și mai întunecată, nu poate decât să mă bucure. În schimb, faptul că a devenit mult prea ușor să termini jocul cu arma în mână și cu degetul pe trăgaci mă deranjează enorm și mă face să mă întreb dacă nu cumva următorul Hitman o să fie action 100%.

Până atunci însă, dați-i o șansă și Contracts-ului, dar nu uitați să vă înarmați cu răbdare și voință.

■ **Mitza**



Viața e uneori roz



Nu mai da nenea, nu mai fac!

Titlu	Hitman: Contracts
Gen	Action/Stealth
Producător	IO Interactive
Distribuitor	Eidos
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	32 MB
ON-LINE	www.hitman contracts.com



Grafică	7/10
Sunet	10/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/10
Impresie	7/10

7,8



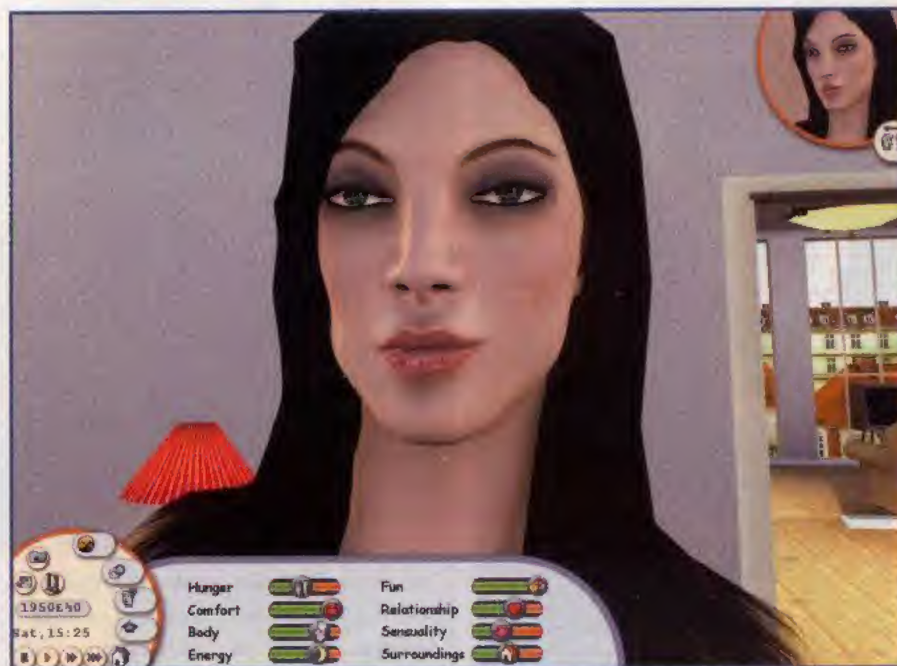
Singles: Flirt Up Your Life

Sex in the (Sim) City

Totul a început odată cu prima gaură în peretele cavernei. Pe acolo, Big Monkey Brother își spiona (cu succes) vecina care obișnuia să gătească în pielea goală. Atunci a apărut primul voyeur din istorie. S-a dovedit științific că voyeurismul, și nu prostituția, este cea mai veche meserie din lume. Neplătită, ce-i drept, dar tot o meserie rămâne. Odată cu emanciparea maimuței, a apărut și prostituția care, combinată cu gaura din perete și cu australopitecul din vecini, a dat naștere primului Peep Show din istorie. Să fie primit! Acum vine partea frumoasă. Deși au trecut câteva zeci de mii de ani de la apariția găurii respective și de la dispariția ultimului mamut, omenirea nu s-a schimbat și, din ce în ce mai mulți oameni trăiesc pe seama unei găuri (neschimbată din Cuaternarul Superior) apărute providențial într-un perete poziționat strategic. Mai mult, gaura a fost digitalizată și a devenit centrul universului unor indivizi care au exploatat tendința oamenilor de a-și băga nasul unde nu le fierbe oala și, mai mult, de a controla fierberea respectivă. Astfel, a apărut The Sims, joc de real succes. Și pentru că oamenii îmbrăcați nu prezintă interes, a apărut Singles, un joc care poate fi descris în trei cuvinte:

Sims cu prostii

Totul începe de la Sims. Majoritatea am început să jucăm Sims pe la vreo 14 ani. Timpul trece, omul crește, la fel și nevoile. Un omuleț desenat schematic nu ne mai mulțumește, femela Sim parcă nu mai arată așa de bine și, cel mai important, animațiile alea cenzurate ne cam calcă pe nervi. Exact pe acest lucru au mizat „sociologii" de la Deep Silver care au „împrumutat" ideea de Sims, pe care au condimentat-o cu o grămadă de mirodenii numai bune pentru oamenii mari. Adică au izolat doi simși (infinit mai bine realizați decât frații lor mai mici) într-un apartament, iar noi, elevi la școala de spionaj și Kama Sutra, Big Brother, trebuie să-i cuplăm, să-i combinăm, să-i îmbârligăm, să-i punem pe felie, alegeți voi cuvântul care nu vă zgârie moral. Pare destul de simplu, nu? Îl punem pe individul ăla plin de mușchi să se plimbe gol prin aparta-



„Bună, frumosule!"

ment, iar donșoara ușor impresionabilă, sare pe el... game over. Nu merge așa. Dacă donșoara are studii superioare, iar bizonul are numai școala vieții, s-a dus de râpă combinația. Se poate și invers, dar dacă intru în detalii, o să fiu acuzat de misoginism. Măreața idee e că trebuie să-i câștigăm inima Desdemonei din camera vecină, nu cu pumnul, ci cu vorba. Și acest lucru poate fi realizat prin conversații inteligente, mese copioase, dușuri dese, într-un cuvânt, prin subtilități, care nu ar trebui să vă fie străine dacă sperați la o viață plină de plăceri carnale și/sau copii. În jocul nostru, toate aceste chinuri se rezumă la „gâdilarea" unuia dintre cei cinci factori hotărâtori în quest-ul nostru pentru... ahem... Mai exact, sunt cinci lucruri la care trebuie să lucrăm pentru a obține dragostea vecinei de apartament, și anume Friendship, Romance, Sensuality, Fun și Trouble. O conversație normală despre vreme, de exemplu, duce la creșterea variabilei Friendship, o „vrăjeală" de zile mari are ca rezultat adăugarea (sau scăderea, depinde de „vrăjitor") unui mililitru de Romance și așa mai departe.



Roachere!! Ți-e foame?

Decizia la vremea ei face cât zece femei

Decizii, decizii și iar decizii. Iată piatra unghiulară a fiecărui life-sim care se respectă. Hotărârea cea mai importantă, care vă va reduce viața de grup aproape de 0, o luați la început, când sunteți rugați să vă alegeți subiecții micului experiment social. Aveți la dispoziție cinci reprezentante ale sexului slab, dar inteligent, și șase exponenți ai forței masculine. Matematic vorbind, aveți posibilitatea de a forma 30 de perechi. Asta dacă ignorăm partea puțin mai perversă a jocului, și anume perechile homosexuale, piatra de încercare a multor jucători de Sims. Revenind la personajele noastre, fiecare individ (sau individă) a fost binecuvântat(ă) cu o personalitate unică și cu un aspect exterior pe măsura celui interior. Personalitatea fiecărui „cobai" este caracterizată prin intermediul a cinci perechi de atribute, pe numele lor Extroverted - Introverted, Playful - Serious, Tidy - Messy, Friendly – Frosty și Neurotic - Centered. Acestea determină ușurința cu care veți reuși să „lustruiți" unul sau mai multe dintre variabilele de care vă povesteam în capitolul anterior. O pereche mai jucăușă (balanța înclină spre Playful) va avea parte de distracție cu ghiotura, iar factorul Fun va crește vertiginos. Cu ce se ocupă restul de atribute vă las pe voi să vă dați seama.


Bă, „Râpa" o știi?

Deoarece visul meu e să dorm toată viața, nici o femeie nu mă va lua de bărbat, deși am cel mai chipeș somn din lume. Rotobee a realizat acest lucru, a pus personajele la muncă și le-a răsplătit pe măsura prestației lor. Cu timpul, meseria le va aduce bani, dar și puncte de experiență, ce vor fi investite în unul (sau mai multe) dintre cele (alte) opt atribute hotărâtoare pentru carieră și viața de cuplu. Pentru că sunt băiat bun, o să vi le enumăr, iar vouă, în urma unor ore bune de joc, vă va rămâne să vă dați seama ce și cum. Luați de aici: Career, Cleaning, Cooking, Flirting, Humour, Repair, Romance și Slacking. Revenind la lenea ce mă caracterizează, am fost plăcut surprins de îngăduința cu care am fost tratat ca om al muncii. Spre deosebire de Sims, unde hoțul meu era nevoit să lucreze șapte zile pe săptămână pentru a-și ține copiii la școală, în Singles a fost introdusă noțiunea de week-end, zile de odihnă etc. În următoarele sequel-uri (că în mod sigur o să mai fie) aștept concediile plătite, concediile medicale, învoirile și alte metode de tras chiulul și de cros cu răspunderea. Dar atât despre muncă.



Săpun cumva?

Deoarece pentru majoritatea dintre noi contează ce e pe afară (eu nu fac parte din acea categorie, eu o să mă căsătoresc din dragoste cu o fată cu suflet bun) cred că e cazul să vă descriu oferta celor de la Rotobee. Omuleții (și mai ales omulețele) arată bine de tot. Dacă aveți o sculă de competiție (orice asemănare cu expresii vulgare folosite prin cartier este absolut întâmplătoare) și vă ține GPU-ul să dați un șut antialiasing-ului și să mângâiați puțin anizotropia, veți fi mai mult decât încântați de rotunjimile domnișoarelor sau (dacă vă numărați printre gamerițe) de prelungirile și de pectoralii vecinului de apartament. Frățiorii din casa Single Brothers arată cum nu se poate mai bine, se mișcă natural și, mulțumită unei perverse funcții de zoom, veți fi în stare să le vedeți albul ochilor și maroniul sfâ... Dacă tot am ajuns la trivialități, full frontal nudity-ul promis acum ceva timp nu a fost uitat și, cei mai curioși dintre voi vor fi în stare să-și oblige aleșii să umble goi prin casă, să prepare o masă îmbrăcați doar în șorțul lui Adam, să ...{insert dirty text here}... posibilitățile sunt pe cât de multe, pe atât de amuzante.

Pseudo-simșii voștri se vor învârti (goi sau nu, asta depinde de voi) într-un apartament/casă-pe-plajă/căsuță-cu-gard-alb complet 3D, în care orice luminiță va determina apariția unor umbre devoratoare de megaherți și orice mișcare mai specială a șoricelului va avea ca efect schimbarea unghiului din care micul Dumnezeu (care este) din fața monitorului privește dezmățul virtual. Apartamentul va fi mobilat (și decorat) după bunul gust al privitorului. Același bun gust va fi testat atunci când va fi pus față în față cu oferta de mobilier (în rate :D) concepută de inginerii IL din cadrul Rotobee, ofertă care în mod sigur ar reuși să impresioneze până și un angrosist bazat.

Chestii, treburi, socoteli

Nu o să zăbovesc prea mult asupra modului în care vă controlați mica lume, pentru că presupun că sunteți mari amatori de Sims, iar interfața este oarecum identică. Mari probleme de orientare nu o să apară, mai ales că tutorialul (recomand parcurgerea cu atenție) își face treaba cu prisosință. Nici despre sunet nu am prea multe de spus. De ce? Cu toții recunoaștem că nu pentru sunet am ales Singles. Muzikia se poate ignora fără probleme, nu o să pierdeți mare lucru, iar sonorizarea propriu-zisă se rezumă la bălmăjelile (vezi limbajul Simish) cu care ne-a obișnuit Maxis și la obișnuitele zgomote casnice.

Groapa de gunoi

Deși nu am fost atras în mod special de Singles, totuși, aș fi avut și eu niște doleanțe. Să bage domnule concurența! Păi dacă fata stă numai cu mine în casă, ce plăcere mai am să o cuceresc? Și, odată a mea, ar fi putut să apară unul care să încerce să mi-o sufle de sub nas. Ce i-aș fi făcut atunci!!! Și de ce mi i-au dat pe amândoi pe mână? Eu voiam numai unul. E primul joc în care mi s-a dat mai mult decât am vrut. Și de ce e AI-ul așa de obsedat de curățenie (personajul controlat de AI are o adevărată pasiune pentru dușuri și mersul la toaletă)? Și dacă tot face duș nonstop, de ce nu umblă goală prin casă? Chiar eu trebuie să o pun să defileze goală prin casă? Hotărât lucru, AI-ul ăsta e tare rușinos. Și parcă garderoba e cam sărăcăcioasă. O singură rochie de seară. Păi asta e blasfemie în fața celor mulți și liberi care nu poartă același tricou de două ori numai dacă sunt „hăumleși". Și tare-mi lipsesc vecinii ăia cheflii. Nu de alta, dar nu mai îmi calcă nimeni pragul... și mă cam plictisesc. Și ar mai fi și alte neajunsuri, dar numai cele enumerate mai sus au puterea de a te convinge să te lași de flirt și să te apuci de *fermierit* cu un SimFarm.

La hotarul dintre Sims și prOn...

... se află Singles, un joc antrenant și plin de neprevăzut pentru generația Big Brother și anost și lipsit de orice sare și piper pentru denigratorii Sims-ului (printre care cred că o să mă număr și eu). Am tratat acest articol cu toată obiectivitatea de care mă simt în stare și care a prins aripi după cele două doze de... <publicitate> Red Bull </publicitate>. Însă, ca un om sătul până peste cap de dilemele sexuale ce împânzesc reality show-urile românești și de peste hotare, mă declar plictisit și cred că o să mă întorc la alt tip de reality show. Unul pus în scenă de niște sociopați notorii. O să vă prindeți voi care.

■ cioLAN



Mai lasă Portishead-ul ăla și du-te la muncă!!

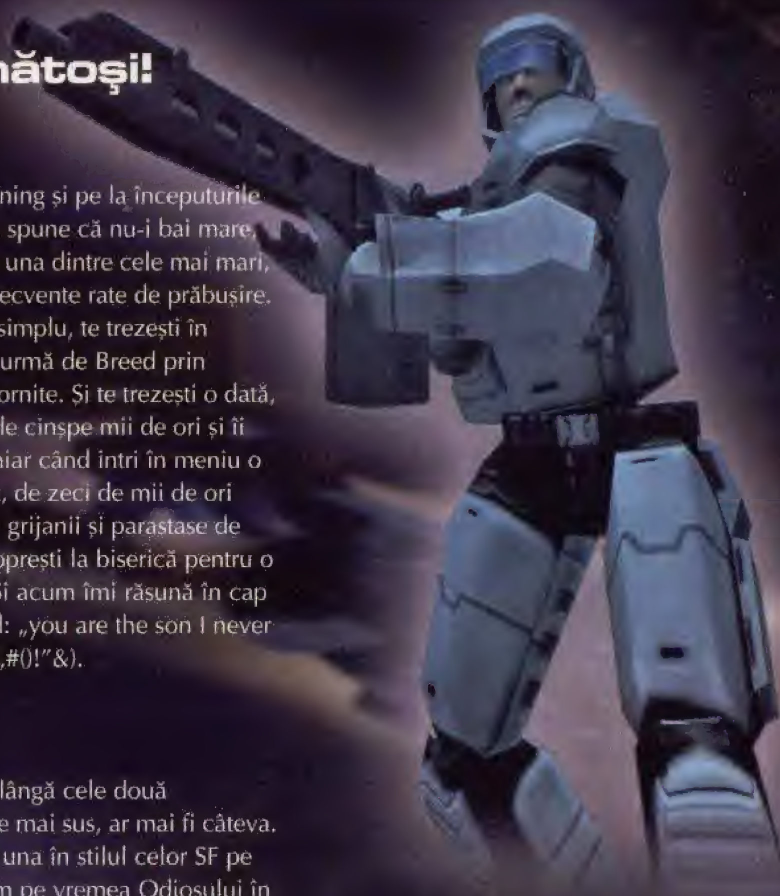
Titlu	Singles: Flirt Up Your Life
Gen	Life-Sim
Producător	Rotobee
Distribuitor	Deep Silver
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.singles-the-game.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	9/10
Sunet	7/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	7/10
Impresie	7/10

7,6

Breed



Alienii au venit! Să fie sănătoşi!

Anul trecut se anunţa un joc care avea să rupă gura târgului, să trimită Halo la gunoi şi să se instaureze în fotoliul de lider la categoria shooter-elor science-fiction. Anul trecut se mai anunţa că Internetul va fi gratis, că lumina nu va mai fi plătită, că România va intra în Europa, că se vor face scări rulante pe trotuare, că băutura va curge la cişmele din belşug, că nu se va mai face şcoală, că oamenii vor fi plătiţi să stea acasă şi că, într-un final, după o jumate de pălincă sorbită cu Ion, Bush o să facă din România al 51-lea stat american. Ei bine, cum nu ai văzut nici una dintre cele de mai sus întâmplându-se, la fel nu o să vezi niciodată Breed-ul în poziţia de lider. Ar fi mult prea mult să-i ceri să candideze la această poziţie. Totul începe de la...

Vocea comandantului

Când îl auzi pe ăsta vorbind, îţi vine să-ţi iei lucrurile şi să pleci acasă, iar dacă eşti acasă, să ştergi orice urmă de Breed din calculator. Are o voce din aceea tipică, care se doreşte a fi mobilizatoare, puternică, a ofiţerului superior trecut prin toate cele şi care te ia sub aripa lui protectoare. Ei bine, vocea lui o auzi la începutul jocului, în meniu, în training şi pe la începuturile misiunilor. Ai spune că nu-i bai mare, însă jocul are una dintre cele mai mari, incredibile, frecvente rate de prăbuşire. Adică, pur şi simplu, te trezeşti în desktop, fără urmă de Breed prin programele pornite. Şi te trezeşti o dată, de două ori, de cinspe mii de ori şi îi auzi vocea chiar când intri în meniu o dată, de două, de zeci de mii de ori până îi dai cu grijanii şi parastase de trebuie să te opreşti la biserică pentru o spovedanie. Şi acum îmi răsună în cap ceva de genul: „you are the son I never had!" (¤¤&#(„#()!"&).

SiFi

Apăi, pe lângă cele două problemuţe de mai sus, ar mai fi câteva. Povestea este una în stilul celor SF pe care le găseam pe vremea Odiosului în revistele de specialitate: prin anul 2610 o rasă de extratereştri, breed, după ce a terminat nu ştiu ce sistem solar, îşi îndreaptă atenţia spre Pământ. Jucătorul a fost unul dintre combatanţii din sistemul respectiv şi, revenind spre casă, constată cu uimire că urâtaniile ălea (copiate parcă din Halo) au invadat Pământul. Va trebui să ajuţi supravieţuitorii rămaşi în urma invaziei. Pentru aceasta, vei avea la dispoziţie o echipă de patru oameni în misiunile la sol, vei mai avea din când în când tot felul de vehicule şi, în anumite misiuni, te vei afla la bordul unui avion de atac.

Ei bine, producătorii au reuşit cumva să te facă să nu simţi nimic pentru săracii oamenii mâncaţi de *alieni*, pentru militarul înnăscut pe care-l încarnezi sau pentru membrii echipei



Un ţânţar cu suflet mare!



Pune mă mâna pe el!

pe care o conduci. Cum au făcut asta? Prin dialogul de-a dreptul impersonal, sec, cu o groază de greșeli, prin vocile nesuferite, prin aspectul robotizat, prin filmulețele fără implicare de la începuturile misiunilor, prin dezvoltarea oarecum paralelă a poveștii și prin obiectivele repetitive, fără o legătură prea evidentă cu firul epic.

Pe lângă cele de mai sus, tovarășii tăi sunt de-a dreptul idioți. Comenzile pe care le poți da acestora ar fi de folos dacă respectivii nu ar suferi de imbecilitate cronică. Astfel, de cele mai multe ori reușesc să se piardă pe undeva pe drum și trebuie să intri în pielea lor pentru a-i aduce pe calea cea bună (jucătorul poate prelua controlul oricărui membru al echipei), își schimbă arma pe una de doi bani pentru că nu știu să încarce sau reușesc să cadă în toate gropile, prăpăstiile care le sunt în drum etc. Dar dacă la sol mai trag și ei după unul, altul, în aer sunt de-a dreptul legume. Este drept că nici inamicii nu strălucesc. Ba chiar, dimpotrivă, bubuie și ei, chiar mai rău, însă sunt mult mai mulți.


Efectele luminoscente

Cad copacii

Dacă este să ne oprim și asupra graficii, atunci ar trebui să îți spun că întreaga chestiune revoluționară cu care se lăudau producătorii se reduce la câțiva copaci care se prăbușesc în urma exploziilor. Este drept că sunt tot felul de luminițe, efecte care mai de care, artificii pe ici și colo, dar nu se ridică nici la jumătatea graficii pe care am văzut-o în Far Cry, de exemplu. În principiu, întreaga acțiune se petrece pe Pământ, numai că ce-i acolo nu seamănă deloc a Pământ. Și așa, bug-urile sunt numeroase și destul de deranjate. Acțiunea se petrece pe o muzică de discotecă, cu niște efecte de la explozii, nereușind să-ți atragă atenția la ceea ce se întâmplă în jurul tău. În cele din urmă, am preferat să dau sonorul la minim. E mai bine așa.

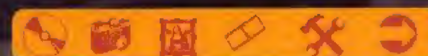
Multiplayer-ul nu reușește nici el să se ridice deasupra mediei. Modurile sunt câteva variații ale deathmatch-ului, dar suferă și ele din plin de bug-urile prezente peste tot. Să nu mai vorbesc despre ieșirile în desktop, care nu fac altceva decât să-ți scoată peri albi.

Dacă ești destul de deschis și poți să treci peste minusurile enumerate mai sus, jocul poate că o să-ți placă. În cele din urmă, acțiunea se schimbă de-a lungul celor 18 misiuni. Astfel, variația oferită de diferitele vehicule din joc, de misiunile când pe jos, când cu vehicule sau cu nave, toate ușor de controlat și dotate cu suficiente arme cât să fie utile împotriva oricărei ținte, poate să te atragă. Breed este un shooter plin de acțiune, cu o mulțime de inamici de eliminat și în care reflexele contează destul de mult. Câteva dintre bug-urile enumerate de mine vor fi cu siguranță eliminate de patch-ul pe care, iarăși, cu siguranță că trebuie să-l lanseze. Dacă vor reuși să elimine și problema crash-urilor, atunci îi voi da o șansă și mai mare să îți placă.

■ Sebah


Niște *alieni* cumințiți!

Titlu	Breed
Gen	FPS
Producător	Brat Designs
Distribuitor	CDV
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	32 MB
ON-LINE	www.breedgame.com



Grafică	7/10
Sunet	7/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	7/10
Storyline	5/10
Impresie	6/10

6,3

Manhunt

Şi vor curge râuri de sânge...

La început au fost Rockstar, jocurile şi Calculatoarele. Şi Calculatoarele erau pline de iepuraşi roz, de jucării lego şi de Barbie Adventures. Pace şi serenitate era în capetele gamerilor, iar duhul lui Rockstar se purta pe deasupra tuturor şi strâmba din nas. Şi a zis Rockstar: „să fie snuff". Şi a fost snuff pe PS2. Şi a văzut Rockstar că este bun snuff-ul şi l-a despărţit de celelalte. Şi a zis Rockstar: „Să fie pe trei CD-uri şi să se despartă snuff-ul de PS2 de cel de PC". Pe snuff-ul de PC l-a numit Rockstar Manhunt şi i-a dat putere asupra minţilor bolnave.

Iată cum ar fi arătat o parte din Întâia Carte a lui Moise, dacă s-ar fi numit Întâia Carte a lui Rockstar. Sociopaţi doveditţi, indivizii de la Rockstar au transformat unul dintre cele mai sângeroase titluri de consolă într-unul dintre cele mai sângeroase titluri pentru blândul PC. Psihiatrii nu îl recomandă hipioţilor, copiilor, adolescenţilor, adulţilor, bătrânilor. Eu, un om cu frica lui Freud, nu mă bag peste ei şi mă adresez unei categorii cu totul aparte. Mai exact, celor cu tulburări de personalitate, dezaxaţilor, depresivilor, nevroticilor, sataniştilor, sectanţilor, celor din administraţia publică (mai ales lor) şi, nu în ultimul rând, prietenului meu, Vali. Voi sunteţi oamenii mei. Vouă vă este dat Manhunt-ul! Amin!

„Şi Lazăr păşi afară din mormânt."

Nebunia începe când statul îşi încheie socotelile cu Cash. Câteva momente mai încolo, mortul se trezeşte suspect de sănătos. În urma unui filmuleţ scurt, Cash află că, pentru a căpăta dreptul la viaţă, trebuie să-l ia de la alţii. Şi nu oricum, ci în faţa camerei de luat vederi supravegheate îndeaproape de regizorul Starkweather, un fost om de film, actualmente om de snuff, implicat în nişte afaceri dubioase cu nişte japonezi amatori de chestii ciudate. Scurt şi la obiect. Povestea se opreşte aici şi lasă loc acţiunii. Motor!!

„Vegheaţi dar, că nu ştiţi când va veni stăpânul casei : sau seara, sau la miezul nopţii, sau la cântatul cocoşilor, sau dimineaţa. Ca nu cumva venind fără de veste să vă afle pre voi dormind."

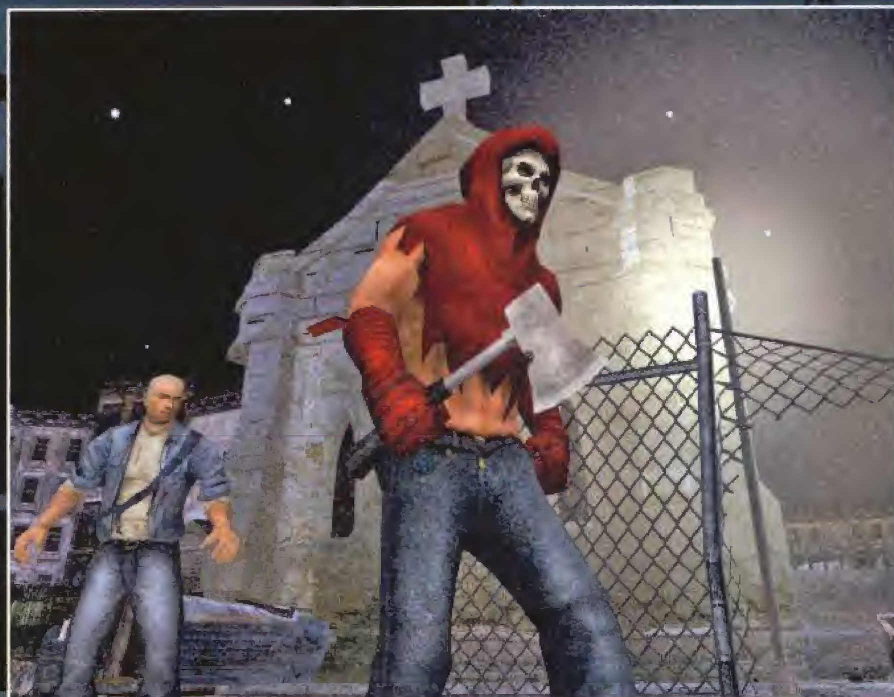
Sfatul este valabil pentru toţi cei care se află la capătul greşit al bâtei lui Cash. Care va trebui să fie mai „stealth" decât a doua venire şi mai tăcut decât muţii vindecaţi de apostoli. Pentru că, oricâtă violenţă ar fi înghesuită pe cele trei CD-uri, Manhunt este, prin definiţie, un joc unde furişatul îţi va mânca mai mult timp decât „secerişul" propriu-zis. Pentru a oferi un snuff de calitate, Cash este nevoit să se transforme într-un ninja occidental şi să profite până şi de umbra aruncată de un stâlp de telegraf. Odată



De-ai şti ce-am avut în punga aia... ai muri...

călare pe umbră, vei fi călare și pe situație. Asta în caz că nu faci prea mult zgomot. Ce mi s-a părut totuși neverosimil a fost ochiul inamic, total atins de orbire chiar și când se află la doi centimetri de ochiul lui Cash. În schimb, dacă ai fost văzut adăpostindu-te la umbra unui prun bătrân (de fapt, orice umbră), omul te va urmări până în pânzele albe. Sau cel puțin până dispari din câmpul lui vizual. Deși am privit cam circumspect ideea de stealth-game introdusă într-un joc unde toți trebuie să moară într-un mod cât mai crunt cu putință, totuși, fără discreție nu poți supraviețui. Firul vieții lui Cash (aka o bară verde) este extrem de subțire, iar o confruntare cu mai mult de doi inamici va avea ca efect destrămarea sa iminentă.

Și totuși, umbra nu te ajută dacă în drumul spre ea ești mai zgomotos decât un bizon în călduri lăsat liber într-un magazin de porțelanuri. Cu cât mai tăcut, cu atât mai bine, chiar dacă trebuie să renunți la alergat sau să-ți alegi cu grijă suprafața pe care umbli. În plus, niște butoaie metalice extrem de incomode pot pune mari probleme dacă intri pe un curs de coliziune cu ele. Problemele nu se opresc aici, „mulțumită" unui mic bug care din când în când transformă butoaiele în niște mici perpetuum mobile. Odată lovite, acestea vor continua să zboare (și să facă un zgomot infernal) la infinit prin peisaj. Soluția este un save recent. Sau un patch. Odată ajuns neobservat în apropierea unei potențiale victime (ajutat de micile acțiuni speciale gen „una cu zidul", „mersul de ninja" și „uitatul după colț"), îți poți dezlănțui liniștit instinctele criminale.



Bau!!

„Voi săvârşi împotriva lor cumplite răzbunări, pedepse grele şi vor şti că Eu sunt Domnul, când voi săvârşi asupra lor răzbunarea Mea!!!!"

Răzbunarea va fi cruntă, demnă de știrile de la ora 5 de pe toate canalele puse laolaltă. Totuși, poți înlocui liniștit „răzbunare" cu „execuție", deoarece „vecinii" tăi de alee întunecată nu ți-au făcut nimic în prealabil, dar îți vor face dacă pun mâna (ranga, bâta, glontul etc.) pe tine. După cum grăia înțelepciunea populară de cartier, mai bine să previi decât să combați. Și mai bine ar fi spus: mai bine să bați decât să previi. Dar să ne întoarcem la execuțiile noastre. Odată locșorul ales (de preferință, în spatele neprietenului adăpostit de o umbră deasă), cu un obiect contondent în mână, stai și aștepți. Când viitorul cadavru se apropie suficient de tine, intră pe felie un fel de țintă (de un verde crud) ce se rotește amenințător (alături de parul din dotare) deasupra nefericitului. Cei nerăbdători vor profita de neatenția buretelui și îl vor reduce la tăcere fin, din prima. O animație plăcută ochiului oricărui criminal în serie va pune stăpânire pe monitor, iar în urma ei un leș va cădea la picioarele tale. Ardelenii (mai răbdători din fire) vor fi avantajați, deoarece după primele secunde respectiva țintă își va schimba culoarea într-un galben bolnăvicios, care parcă prevestește ceva și mai rău. Execuția imediat următoare va fi puțin mai artistică decât prima. Dacă răbdarea sau norocul nu te-au părăsit, poți să aștepți culoarea roșie, iar ce va urma va fi artă curată, ce l-ar face mândru până și pe Jack Spintecătorul.

Pentru diversitate, căci ea este mama succesului, încearcă ciobul de sticlă ce poate fi cules încă din primele niveluri și „treci" (la acțiune) pe roșu. Setea cu care Cash sondează orbitele dușmanului l-ar face pe Freddy Krueger să pară un măcelar banal și nepriceput. Restul scenetelor le las în seama ta, deoarece nu vreau să pun mâna pe capacul unei conserve și să experimentez pe colegii mei.



Unde nu-i cap, vai de picioare!

Din nefericire pentru mine, capacul de conservă nu este unul dintre instrumentele aruncate prin lumea bolnavă a lui Cash. Lipsa capacului este totuși compensată de ciobul pomenit anterior, de diversele bâte (unde diverse = două = bâtă mare + bâtă mică), de una bucată rangă și de armele de foc ce apar ceva mai târziu. Per total, o panoplie mediocră, nici prea prea, nici foarte foarte. Totuși, dacă ne gândim că bunul nostru prieten Jack folosea doar un bisturiu, ne putem simți mai mult decât mulțumiți.

Vor exista momente în care se va lăsa cu ireș, caz în care se va recurge la lupta corp la corp (destul de simplist implementată) sau la lupta „țeava puștii la corp". O singură concluzie am tras. Iureșul trebuie evitat cu orice preț, dacă vrei ca mica plimbare prin cartier să nu fie o succesiune de Save-Load.

„Şi ieşind din templu, unul dintre ucenicii Săi I-a zis: Învăţătorule, priveşte ce fel de pietre şi ce clădiri!"

M-am uitat la pietre, la clădiri, la hrube și la pușcării și ce am văzut a fost un engine de GTA3 adaptat la nevoia

de sânge și stealth. Pentru a da o mai mare credibilitate ideii de reality show ascunsă de miile de morți, execuțiile dau impresia unei filmări de amatori. La această impresie contribuie purecii prezenți din abundență, precum și aplicarea unui filtru gen televizor Diamant. Efectul este binevenit, dar după o vreme devine plictisitor. Din fericire pentru unii, undeva prin meniul principal există o opțiune ce ne permite să-i facem vânt. Cei care au impresia că renumitele execuții sunt de fapt scene prerenderizate, o să aibă o mică surpriză. Lipsa respectivului filtru ne convinge că micile „scenete" sunt realizate cu engine-ul jocului, și nu niște MPEG-uri înghesuite într-un fișier cât China.

În materie de eye-candy, vârsta engine-ului își spune cuvântul, acesta nefiind chiar cea mai recentă realizare în domeniu. Nu am fost impresionat de umbrele real-time sau de grija pentru detaliu (mai ales după ce mi-am clătit ochii cu un Far Cry), însă, deoarece o mare parte a acțiunii se petrece în întuneric și cum Manhunt nu se vrea un al treilea Splinter Cell, consider că toate micile neajunsuri nu incomodează absolut deloc. Umanoizii din joc arată foarte bine și asta contează. În fond și la urma urmei, omor oameni, nu dau găuri în ziduri. Ceea ce m-a deranjat în mod special a fost interactivitatea foarte scăzută cu mediul, dar aceasta a fost compensată de multiplele metode prin care poți să interacționezi cu cei care se plimbă prin mediul înconjurător.



Natură moartă cu ciob de sticlă. Artistic...

„Scoală-te și umblă."

Studiind puțin călcătura lui Cash, am băgat de seamă că engine-ul nu este singurul lucru împrumutat de la GTA3. Pentru a nu pune hoții auto să învețe să umble din nou, Rockstar a blagoslovit Manhunt-ul cu un mod de control aproape identic cu cel din GTA3. Și fiindcă mai am foarte puțin spațiu rămas și știu sigur că mai mult de 90% dintre voi au forjat GTA-ul până n-au mai putut, nu o să dau prea multe detalii, deoarece în maxim cinci minute veți ajunge Maestrul Tastaturii și al stilului Șoarece. Există foarte puține lucruri noi, care vă vor fi aruncate în față într-un mini tutorial foarte util.

„Aici este înțelepciunea. Cine are pricepere să socotească numărul fiarei; căci este număr de om. Și numărul ei... "

... va fi făcut public imediat. Și va fi un număr destul de mare, deoarece toată experiența asta m-a învățat că, o dată pe an, e ok să fii tu. Chiar dacă „tu" ești un maniac însetat de sânge și ahtiat după snuff. Și Manhunt le oferă din belșug. Ce dacă nu are o durată prea mare de viață? Nici nu mă așteptam la așa ceva. Dacă voiam să stau închis în casă cu lunile, mă apucam din nou de Baldur's Gate. Sau de orice alt RPG. Am vrut ceva scurt și intens și asta am primit. Nici mai mult, nici mai puțin. Deci, numărul fiarei va fi... uitați-vă mai bine la scor.

■ cioLAN



Intoxicat cu plumb

Titlu	Manhunt
Gen	Action
Producător	Rockstar
Distribuitor	Rockstar
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	P3 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.rockstargames.com/manhunt



Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	7/10
Impresie	9/10



The I of the Dragon

I, the puny dragon



Părerea mea, din totdeauna, a fost că locul dragonilor este în timpuri îndepărtate, cu magicieni și cavaleri, totul înfășurat într-o atmosferă fantasy. Poate că din acest motiv nu mi-a plăcut nici filmul „Regatul de foc". Însă oricum ai privi situația, e bine să fii dragon. Adică, trăiești mult, ești aproape invincibil, poți răpi prințese și poți face cam orice îți trece prin cap. Ce să mai... ești stăpânul pământului.

Acest lucru ni-l permit cei de la Primal Software prin RPG-ul: The I of the Dragon. Ei mi-au respectat cât de cât dorința, însă au adăugat o atmosferă mai ciudată celei fantasy.

Dragon fiind, păduri cutreieram

Tărâmul nu este total neexplorat, iar ideea de joc cu dragoni este întâlnită și în Drakan sau Chronicles of Pern. Toată acțiunea se petrece în Nimoa, unde oamenii trăiesc în armonie cu dragonii. Toate bune și frumoase până când un demon străvechi, Skarborr, se trezește la viață și începe să ridice armatele sale de plante, păianjeni și alte bâzdâgănii pentru a cuceri întregul ținut. Oamenii dau fuga la zeul lor, dragonul Ungh-Agor, care își adună armatele și pleacă la luptă. Cu greu, armata oamenilor și a dragonilor îi face față lui Skarborr și-l alungă pe acesta sub pământ. Puțin mai târziu, dragonii pleacă, lăsându-i pe oameni cu buza umflată, dar cu un ou de dragon. Și cu o profeție care spunea că atunci când Skarborr se va întoarce, dragonul acela îi va salva. Nu trece mult timp și demonul revine. Oamenii nu-i fac față și nu le rămâne altceva decât să te scoată pe tine, șopârla, din ou. Toată povestea asta capătă un iz de Dragonflies (pentru cunoscători) și acesta nu este neapărat un lucru bun.


Dragon negru ca noaptea

Eternul foc

De la începutul jocului vei putea alege unul dintre cei trei dragoni din showcase: Annoth the Fire Breather, Morrogh The Necromancer și Barroth The Magician, mai pe scurt doi magi și un fighter. Nimic special, numai că au transformat cele trei clase umane (fighter,archer și mage) în dragoni. La fiecare nivel câștigat, vei primi 25 de puncte pe care le poți folosi atât pentru a cumpăra skill-uri, cât și vrăji. Dacă skill-urile nu ies în evidență prin nimic, poate doar prin numărul mic, vrăjile sunt cu adevărat impresionante. În tot jocul există peste 100 de vrăji diferite (30 și ceva pentru fiecare dragon) și aproximativ 15 comune. Veți zice că nu este un număr impresionant, că nu sunt toate folositoare și veți avea dreptate, dar în orice caz nu mă așteptam la o ofertă atât de bogată din partea unui joc cvasi-necunoscut. Ca și în Sacred, nici în acest joc nu dispui de mană, ci de așa numitul skill de mana inflow care, cu cât este mai mare, cu atât ți se regenerează vrăjile mai repede. Un minus important îl reprezintă imposibilitatea de a face atacuri melee (chiar ar fi fost frumoasă o încleștare între dragon și altă creatură zburătoare). Partea de combat este cea mai bine realizată și acest lucru îl dovedesc și armele (puterile) dragonilor. Departe de a fi multe la număr, ele au și un fel de secondary fire. Prin ținerea apăsată a butonului dreapta de maus se mărește tăria loviturii. Ocazional, dragonul

contactează un guturai și strănută foc, tușește gheață, sau îi curge acid din nas atâta timp cât bara de fire blast îi permite.

Prin ochiul dragonului

Titlul este sugestiv, deoarece acel „I" definește atât faptul că ești dragon, cât și una din perspectivele din care vei putea urmări jocul – drept prin ochiul dragonului. Acest ochi nu este altceva decât un cerc frumos luminat care este folosit ca o țintă. Nu recomand nimănui jocul în 1st person și nici în 3rd person cu ochiul mai ales că, pentru a-l menține, trebuie să miști dragonul din taste. Camera necesită ceva acomodare, însă este destul de prost realizată, în sensul că se rotește odată cu dragonul. La început, am fost sceptic în legătură cu deplasarea unui dragon al cărui loc este în înaltul cerului. Însă cei de la Primal au rezolvat problema cât se poate de simplu. De fiecare dată când dai click pentru a deplasa dragonul, va apărea o linie verticală cu un punct pe ea. Acel punct poate fi controlat prin intermediul click-ului stânga și determină altitudinea la care va putea urca dragonul.

Deși pare oarecum original, jocul împrumută (din Sacrifice sau Spellforce) aspecte precum construirea de orașe. Însă spre deosebire de acestea, singurul rol pe care îl au orașele este acela de a-ți oferi hrană umanoidă, de a te apăra și de a îți reface viața. Mai mult de atât, le poți distruge și reconstrui când vrei.



Dragon negru văzut pe lumină. Impresionant

Orașul își va trimite magii să te ajute și să adune sufletele monștrilor omorâți de tine pentru energie, însă nu te ajută prea mult.

Harta este frumos realizată și poate fi utilizată de oricine. Accesul dintr-o regiune într-alta se face fie deschizând harta și dând click pe locul unde trebuie să ajungi, fie dând click pe mesajele care îți indică faptul că acea zonă este disponibilă. Din acest motiv (și din cauza blocării drumurilor de niște stâlpi plutitori cu efecte asupra dragonilor) nu vei putea niciodată parcurge toată harta dintr-o parte într-alta. Din păcate, tot ce vei face pe parcursul jocului este să curețí hărțile de inamici, distrugându-le bazele și colectând niște cristale. De obicei, avansarea dintr-o hartă într-alta se face după distrugerea bazelor inamice. Acele cristale menționate mai sus sunt de trei culori (roșu, verde, albastru) și le obții din bazele inamice distruse. După ce aduni cinci dintr-o culoare primești un upgrade (fie la skill-uri, fie la arme, fie încă un spell-slot). Toate acestea contribuie într-un fel la o atmosferă de arcade, mai degrabă decât de RPG. Unde mai pui că nu există nici armuri. Poate că au vrut să fie mai realist jocul, dar tocmai asta nu înseamnă fantasy. Inamicii nu sunt diverși și nu pun prea multe probleme. Însă cel mai mult m-a enervat totala lipsă de personalitate a dragonului. După ce că execută orbește ordinele unui mag sclerozat, nici nu scoate un cuvânt în tot jocul. Mi-ar fi plăcut să aud măcar un urlet, ceva. Dar după cum se vede, cer cam mult.



Un drac...

Prin ochiul meu

Grafic vorbind, jocul este plăcut, dragonul fiind modelat cu mult bun gust. Iluminări destul de frumoase, decoruri variate, însă texturile și în general obiectele de decor nu au beneficiat de multă atenție din partea producătorilor, fiind fie prea șterse, fie prea colorate. De exemplu, vulcanul este un crater imens cu un mic pârț în centru. Bug-uri grafice nu prea sunt, există ciclu zi-noapte, iar interfața este destul de intuitivă. Vocile sunt de-a dreptul patetice, însă este vorba de o

Eu, covorul

Eu o să stărui în gerontofilia mea. Dacă la prima vedere The I of the Dragon pare original, la a doua vedere, după cum ați citit pe parcursul acestui articol, el împrumută anumite elemente întâlnite în două strategii dovedite. Nu am stat să le număr cât de multe sunt, pentru că a apărut ... a treia vedere. Ei bine, la a treia vedere, The I of the Dragon este un Magic Carpet cu dragoni. Exact așa îl descriu oricui mă întreabă cu ce se mănâncă jocul ăsta. Magic Carpet 2 (o operă de artă a fostului Bullfrog), dacă nu mai țineți minte, era tot un arcade combinat cu un miligram de strategie, în care, pe tot parcursul jocului călăreai un covor (persan) zburător, strângeai mana, colecționai vrăji și scăpai lumea de diverși nelegiuiți. Spiritul justițiar al șopârlei zburătoare, precum și cârca de vrăji oferite de nemți, m-ar fi transformat ireversibil într-un admirator al feeriei cu dragoni, dacă acum mulți ani nu aș fi devenit un maniac al covoarelor. Zburătoare, desigur. Inevitabil, această mică manie a mea mă obligă ca de fiecare dată când observ un concept de joc asemănător, să-l compar cu originalul. Și de fiecare dată concluzia e aceeași, iar eu îmi mai pierd câteva zile cu un Magic Carpet. Doi.

■ cioLAN


Fugi, Dragoane, că te răpune vrăjmașul!!!

dublare. Nu știu cum sună în germană, dar actorii englezi puteau să se străduiască mai mult. Muzica nu este tocmai potrivită mereu, însă în momentele de acalmie, cele câteva sunete molcome de pian te îndeamnă la visare. Și uite așa, încet, uiți de joc.

Stingerea focului

Jocul a fost de la început o afacere îndrăzneață, iar produsul final o dovedește. Putea să fie mult mai frumos, însă atmosfera de arcade îl strică. În plus, lipsește motivația, acel lucru care să te determine să termini un jocul, să te facă să simți că iei parte la o poveste neliniară. Dragonul pare lipsit de vlagă, nu se insistă pe drama sa sufletească, că e singur și n-are cu cine să vorbească, că e ultimul din specia sa. Pur și simplu e privit ca o mașină aducătoare de moarte. În final, toate drumurile vor duce către Skarborr și sfârșitul jocului. Păcat, singurul lucru care merită în întreg jocul este devorarea oamenilor neajutorați.

■ raziel14


Zbor deasupra unui cuib de oameni

Titlu	The I of the Dragon
Gen	Action/RPG
Producător	Primal Software
Distribuitor	Strategy First
Procesor	PII 500 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minim 32 MB
ON-LINE	www.i-dragon.com

DEMO MUSIC WALLPAPER FUN PATCH MOD

Grafică	7/10
Sunet	7/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	N/A
Storyline	5/10
Impresie	7/10

6,4

Battle Mages

Când lumea se duce de râpă, cine apare? The Undertaker!

Cine spune că epoca de glorie a rușilor a apus, nu știe despre ce vorbește. Slavii ăștia entuziaști, care au reușit să stăpânească jumătate de lume, mai au mult până să tragă de tot pe dreapta. Mai pun piciorul în prag la o aderare în NATO, la o europenizare global-parțial-continentală, la o conductă de petrol ce, odată, demult, funcționa de la noi la ei, iar acum robinetul este la ei... Pe lângă toate astea, acum mai vin și aruncă peste occidentalii de noi cu jocuri din ce în ce mai bune și mai originale.

Cine reușește să țină pasul cu ei în cazul simulatoarelor de aviație? Americanii? Nee... nu sunt în stare. Ce e frumos este că nu opresc doar acolo. Mai trec și la jocuri care se bucură de contribuția tuturor legendelor culese de ei de la toate popoarele pe care le-au civilizat pe parcursul a sute de ani de muncă benevolă în folosul comunității. Cu toate că aceste jocuri nu prea s-au bucurat de un succes răsunător, ba chiar deloc, cum este cazul lui Spells of Gold, mai au și altele, care sunt chiar bine puse la punct.

Cam așa stă Battle Mages, încă un joc ce nu se înscrie în tiparele obișnuite. Am, din nou, sarcina dificilă de a clasifica acest joc într-una dintre categoriile normale. RPG? RTS? RPS? Cei de la Buka îi spun RPG simplu, dar o să vedeți că nu este chiar atât de simplu.

Stafia, ectoplasma și puterea minții

Totul pornește cât se poate de frumos și de liniștit. Este o zi frumoasă și tocmai ai ieșit de pe băncile academiei de vrăjitori și vrăjitoare și ești dus să dai bacul pe un sat amărât de zombie care terorizează un sătuc de nevinovați tăietori de lemne. După ce împrăștii cu apă vie peste carne moartă și totul miroase a zambile și primăvară, un pestilențial iz de peste te trage jos de pe cal și te dă cu nasul de mutra fetidă a unui vrăjitor cu atestat care, fără nici un fel de avertisment, trimite un fulger direct către țeasta ta groasă. Pentru că nu puteai să mori chiar din prima misiune, scenaristul a prevăzut această scenă încărcată emoțional și îl aruncă pe firmament pe dirigintele tău, care te-a ținut numai în palme patru ani de zile, venit și el p-acolo pentru a-ți preda diploma de absolvent. Cum avea o imensă stimă pentru persoana ta, sare fix în fața fulgerului și mușcă din el cu toată puterea. Se știe că un personaj pozitiv nu moare niciodată din prima, chit că i-a căzut atomica în brațe, așa că are timp să îți paseze niște responsabilități de-a dreptul covârșitoare și să îți dea posibilitatea de a folosi toate portalurile din regat. Hotărât să răzbuni moartea prematură a dascălului tău, te îndrepți direct către statul major al vrăjitorilor, cărora le explici problema. După cum era și normal, fiind cel mai mic în grad, tu trebuie să faci munca de jos și să rezolvi totul.



Nici nu se putea ca totul să fie atât de simplu. Era imposibil ca acest joc să fie doar o prinselea prin păduri, tu după vrăjitorul renegat și vrăjitorul renegat după tine. Se ajunge la o cursă contra cronometru în a căuta aliați împotriva celui mai malign flagel posibil: dorința de putere. Cineva, în speță vrăjitorul cu



Nu se vede, dar am și un arcaș



Ce poți dezvolta

pricina, instigă triburile de orci pașnici împotriva oamenilor și a elfilor, pe elfi împotriva oamenilor și a elfilor, iar pe oameni împotriva elfilor, orcilor, trollilor, goblinilor și a altor câtorva popoare tipice universului fantasy.

În introducere bălmăjeam ceva despre RPG, RTS și combinația între ele. Nu este deloc asemănător cu Spellforce, unde puteai să construiești și să produci trupe ca nebunul. Nici pe departe. Când ajungi în orașe, vei avea posibilitatea de a cumpăra trupe de acolo.



Aceasta depinde de multe lucruri. În primul rând, de bani: dacă nu ai bani, poți să fii tu Făt Frumos, că degeaba. Doi: poți controla doar un anumit număr de trupe, care poate fi mărit dacă în momentul unui level up alegi să cheltuiești puncte pe leadership. Și trei: dacă orașul este dispus să îți vândă trupe. Problema stă în partea cu prezența ta fizică în joc. Tu ești cu ei doar în spirit. Dacă nu alegi să intri într-o formă ectoplasmică alături de ei în luptă, aceștia nici nu văd cine îi conduce. Această prezență dumnezeiască alături de trupele tale este un element nou și ciudat .

Trupele pe care le comanzi pot creste în nivel și căpăta abilități speciale, așa că este bine să ții cu dinții de ei, pentru că nu prea îți permiți să îi pierzi. Nici nu te poți uita la ei ca la niște trupe normale, ci ca la alte personaje dintr-un party obișnuit al unui RPG clasic. Așa că dacă pierzi una dintre aceste trupe deja duse către un nivel mare, ai pierdut un aliat de nădejde, pentru că foarte



Vrăjitorii

greu vei mai face față trupelor din ce în ce mai puternice ale inamicului. Asta cu atât mai mult cu cât trupele se reportează de la o misiune la alta. Aceste trupe despre care vorbesc conțin un anumit număr de soldați. Cu cât forța lor inițială este mai mare, cu atât numărul lor este mai mic în cadrul trupei. Adică o trupă poate conține sau opt arcași, sau șase paladini, sau trei călăreți, sau un vrăjitor. Totul se calculează în funcție de damage-ul pe care îl fac. Toate componentele party-ului tău pot folosi diferite obiecte, ce le pot da plusuri sau minusuri atributelor acestora. Le vei putea cumpăra sau găsi armuri, arme, inele, bannere, ce adaugă tot felul de proprietăți interesante. Întotdeauna vei avea ceva nou de folosit și nu te vei plictisi din cauza monotoniei. Cu atât mai mult cu cât ajungând în diferite orașe care aparțin unor rase distincte, vei putea cumpăra trupe specifice lor. Tot în orașe îți vei putea reîntregi trupele decimate, contra cost evident.

Level up

Momentul unui level up este foarte important. Trebuie să te gândești foarte bine ce vrei, pentru că, în funcție de ce alegi la început, pe aia vei merge în continuare. De fapt, vorbesc despre un impropriu spus level up. Totul este în



Bătălia de la Podul Înalt

funcție de experiență și de costul unui anumit upgrade al abilităților tale. Dacă ai 5000 de puncte de experiență, vei putea alege să mai îți adaugi un nivel la statutul tău de magician, iar din cinci în cinci asemenea niveluri vei putea folosi noi vrăjitorii mai puternice. În schimb, cu aceleași 5000 de puncte de experiență, vei putea „cumpăra" un nivel la leadership și vreo două magii noi de nivel mic. Asta doar la început, când costurile sunt mici. Pe măsură ce înaintezi în joc, totul devine din ce în ce mai scump și te zgârcești și la tărâțe. Plus că vei putea să alegi, tot pe baza punctelor de experiență, tot felul de perk-uri, ce îți vor oferi diferite avantaje asupra adversarului: să cunoști numărul de trupe și punctele de viață ale unor monștri dintr-o peșteră sau poți să ai viteză de deplasare și atac mai mare pentru trupele tale ș.a.m.d. Plus că nu erau destule toate aceste alegeri inițiale. Dacă te hotărăști să te folosești mult de magie, trebuie să alegi din trei câmpuri ale sale: foc, apă și natură. Fiecare dintre ele are avantajele și dezavantajele sale. După cum cred că te-ai prins, focul este distructiv, natura te protejează, iar apa îți conferă niște avantaje impresionante. Aceste trei capitole ale magiei sunt împărțite pe mai multe niveluri, iar pentru a folosi o vrăjitorie de nivel doi, trebuie să cunoști două sau trei vrăjitorii de nivel unu, deoarece stau la baza sa. Astfel încât pentru a cunoaște cea mai avansată magie, trebuie să știi tot arborele tehnologic corespunzător. Lucru scump al naibii! O prostie mare a producătorilor jocului este că, deși cunoști o târlă de scamatorii, nu poți folosi decât maximum cinci, și asta doar când ai ajuns să stăpânești un întreg arbore tehnologic. Lucru de-a dreptul frustrant, mai ales că ai cheltuit o grămadă de experiență pe ele și se încarcă și greu. Nu am înțeles prea bine rolul acestei limitări masive, dar mă gândesc că poate fi pus ca un balans împotriva unei dereglări a balanței jocului.

La capitolul grafic, jocul stă mulțumitor. Cu toate că cerințele minime ale jocului sunt relativ mici, de-abia mi-am permis să joc cu detaliile la maxim pentru că se mai sacada din când în când, iar mausul îmi juca feste printr-un delay supărător. Engine-ul grafic este asemănător cu cel din SpellForce, în sensul că permite aceeași libertate de mișcare absolută, dar calitatea nu este nici pe departe la aceleași standarde. Personajele arată bine de la depărtare, dar de aproape se pot observa niște inadvertențe ce nu ar fi trebuit să apară. Cu toate acestea, Battle Mages este făcut să se joace de la o anumită distanță de unități, deci aceste probleme grafice nu sunt supărătoare.

Sunetul este și el în limitele bunului simț, singurul punct în care excelează fiind coloana sonoră. Muzica face toți banii, dar mai ales în momentele în care plouă în timpul jocului. O asemenea potrivire a sunetului cu atmosfera am întâlnit mai rar. Dar, din nefericire, restul sunetului nu se ridică la standardele coloanei sonore, vocile fiind cam afectate, iar repetabilitatea este la ea acasă.



sătul, dar nu ghiftuit. Se putea și mai bine, dar a fost de ajuns. Un joc frumos, cu o idee pusă în aplicare într-un mod interesant și fără prea mari pretenții de la publicul larg. Întotdeauna mi-au plăcut jocurile care nu se anunță cu cinci ani înainte și cu spațiu de reclamă cumpărat pe CNN, dar care sunt jucate de lume și apreciate de majoritatea gamerilor. Totuși, pentru a-l înțelege și a te apropia de el, trebuie să îl joci mai mult de o jumătate de zi. Nu te lua după cei care îl ponegresc pentru că așa sunt obișnuiți.

Koniec



Un moș cu barbă

Orcul nu vine niciodată singur

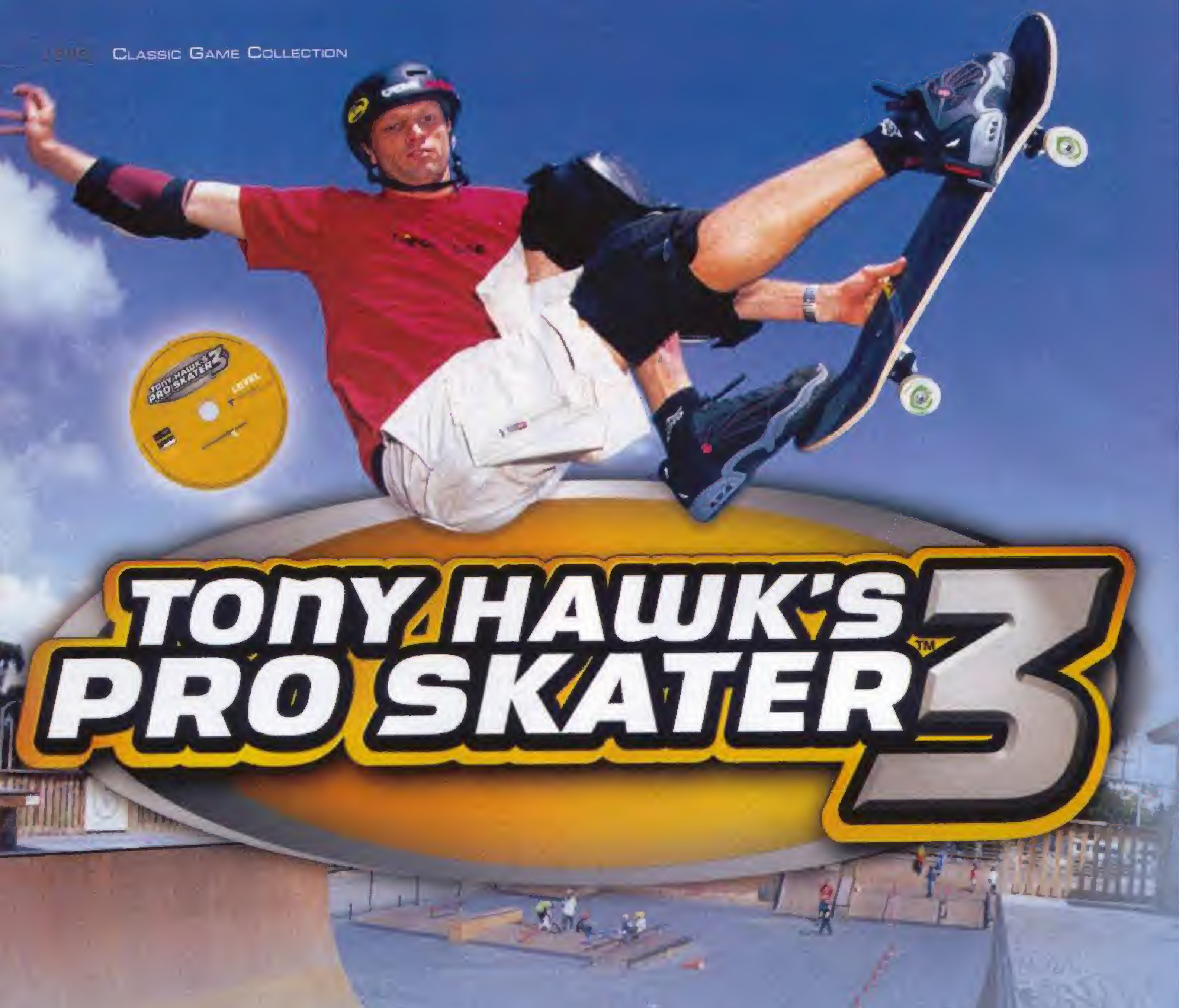
... și nici nu pleacă cu mâna goală. Cam așa se termină jocul. Până la urmă, toată lumea rămâne prietenă, neînțelegerile sunt lăsate la o parte, iar dușmanii sunt îngropați de mult. Așa și cu mine. Mulțumit, dar nu prea satisfăcut;

Titlu	Battle Mages
Gen	RPG
Producător	GMX Media
Distribuitor	Buka Ent.
Procesor	PIII 733 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.bm-game.com



Grafică	7/10
Sunet	8/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	8/10
Storyline	8/10
Impresie	8/10

7,8



Aviația română, FEREA!

Jocul acesta nu îmi trezește decât amintiri plăcute. Este primul articol pe care l-am scris pentru mirifica noastră revistă. Este jocul care mi-a deschis calea către un întreg orizont, plin de realizări în domeniul jocurilor, una mai mare ca cealaltă. Este jocul care mi-a făcut, în același timp, cunoscut și înjurat numele, într-o țară întreagă. Ce mândrie, ce onoare, ce plăcere, ce realizare... De aceea, îi voi rămâne recunoscător pe vecie eternului tânăr Tony Hawk. Dacă vreodată ne va face onoarea de a ne vizita țara cu ocazia cine știe cărui simpozion cu tematică sportivă, voi fi acolo să-i mulțumesc pentru acest joc, care mi-a luminat tinerețile.

După ce mi-am făcut intrarea cu acest joc, îmi revine inegalabila plăcere de a-l oferi ca joc full și de a mai scrie încă o dată despre el. Acest joc va fi o completare excelentă a lui Dave Mirra's Freestyle BMX, scris de defunctul, dar nu și dispărutul dintre noi, Mike. Cum cei de la Acclaim sunt singurii care se ocupă cu lansarea jocurilor de acest fel, asemănările dintre jocuri sunt evidente, ceea ce înseamnă că dacă unul este bun, toate sunt bune. Asta este și situația jocurilor despre care am vorbit mai sus. Sunt două jocuri excelente, cu care mă mândresc și care îmi oferă o plăcere deosebită în a le juca.

În târlici și bustul gol

După cum știi, skateboarding-ul este un sport ai cărui adepți se numără printre cei mai neconvenționali oameni (asta dacă termenul neconvențional are grad de comparație). Așa că, măcar o dată în viață, lasă inhibițiile la o parte și suie-te în curul gol pe skate și dă-ți drumul la vale. Jocul full de luna aceasta îți dă această posibilitate. Vei putea trăi periculos cum numai un meseriaș poate. Ei bine, acum tu ești acel meseriaș. Ce trebuie să faci? Doar să alegi personajul cu care să alergi pe străzi și să sari peste poduri, să sperii mașini, să faci concurs cu trenurile pe aceleași șine și să nu lași pe nimeni să îți stea în cale. Deoarece ești un om pentru care părerea celorlalți nu contează, te îmbraci cum îți vine ție mai bine pe chelie. Ai chef să porți o pereche de nădragi din piele de leopard? Nimic mai simplu. Poate îți plac pălăriile de epocă sau ai vrea să porți un thong, dar îți este rușine? Din totdeauna te-ai întrebat cum ți-ar sta cu o bască de șantierist, dar tăticul nu te lasă să o scoți din casă? Acum, visul tău a devenit realitate. Iar dacă pe lângă toate aceste accesorii complet nelipsite din

garderoba unui skater adevărat îți mai trântesti și vreo două-trei tatuaje cu influente tribale, iese din tine cel mai hardcore personaj dintre cei care au circulat pe străzile orașului tău.

După ce vei sta trei ore să îți personalizezi cum vrei jucătorul ales, vei trece la executat elementele artistice ale acestui sport atât de în vogă la ora actuală. Te crezi mare sculă pe basculă la half pipe, ei bine, vei afla că nu este chiar atât de ușor ca la televizor. Noroc că dacă dai cu fața de asfalt nu îți spargi dinții, după cum ar fi normal. Mai ai dreptul la o șansă. Chiar la mai multe. Că tot veni vorba despre elementul rupere de oase de asfaltul comunist, apăi află că joc mai sadic decât ăsta nu mi-a fost dat să văd. Este de-a dreptul nesimțit modul lipsit de sensibilitate prin care realizatorii acestui joc au crezut de cuviință să ne exemplifice ratările unor aterizări. (Chiar dacă te doare în cot dacă personajul controlat de mâinile tale se înfige direct în stâlpul comunal.) Mai mai că-ți vine să faci tot posibilul să îl ții doar pe trotuar, circulând cu viteză regulamentară și respectând toate măsurile de protecție specificate în lege. Dar asta doar îți vine să faci, nu vei și face. Pentru că prea frumos sare sângele în toate părțile când incisivii tăi se înfig într-o bară.

Nu voi mai recapitula toate schemele pe care le ai la dispoziție, deoarece 1. deja am făcut chestia asta în articolul inițial dedicat jocului și 2. sunt mult prea multe. Dar cel mai frumos este faptul că ele nu înseamnă nimic luate separat. Tot farmecul este în a reuși să înlănțui un număr cât mai mare de trick-uri și să reușești să le aterizezi, de preferat, perfect, pentru un punctaj maxim. Acest lucru nu se va putea face de la început, dar pe măsură ce vei căpăta dexteritate în degete și puncte în diferitele aptitudini ale personajului ales, amplitudinea saltului, viteza de rotație, viteza de deplasare, controlul asupra skate-ului și tot restul de elemente în care constă îndemânarea unui adevărat Tony Hawk wannabe vor crește în nivel. La ce vor duce astea? Doar la sărituri ce îți vor aduce un punctaj de 150.000 de puncte. Imaginează-ți ce înseamnă asta dacă la primele niveluri ți se va cere un scor maxim de 15.000 de puncte!!!



Cine mi-a luat pământul de sub picioare?

Toate astea se vor face pe baza a ceea ce declar eu a fi cel mai bine pus la punct engine grafic al întregii serii THPS. Lipsit de tot felul de elucubrații grafice, totul arată normal. Personajele sunt mult mai reale decât cele din jocurile următoare, unde parcă toți sunt niște schilozi amărâți. Nu cred că mai este nevoie să vorbesc despre muzică. Cel mai reușit soundtrack al seriei, lipsit de pseudorock-ul care ne-a fost băgat ulterior pe gât. Nu tu acolo un Linkin' Park sau un cover după Michael Jackson cântat de Alien Ant Farm&co.



I believe I can fly

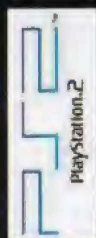
Peste toate astea însă

... stă prețul, pe care cei de la Activision au crezut de cuviință să-l ceară pe acest joc. Nu știu, cred că nu au auzit în veci de România, dar le-a părut, probabil, a fi un nume prea exotic pentru a desemna o țară nu prea bogată și ne-a pus pe aceeași treaptă cu Lichtenstein sau Monaco, unde media venitului pe cap de locuitor depășește suma de 6000 de euro. Dar noi ne-am strofocat și am pus mâna pe el. De ce? Pentru că meritați!

■ **Koniec**

Titlu	Tony Hawk's Pro Skater 3
Gen	Sim sportiv
Producător	Gearbox Software
Distribuitor	Activision
Ofertant	LEVEL
Procesor	PIII 500 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 8 MB
ON-LINE	www.neversoft.com/th3





Kya – Dark Lineage

Când eşti mic şi eşti voinic

Când ești mic, ești atât de voinic încât în visele tale te bați cu balauri, brontozauri, zmei paralei, scorpii și ghionoaie, cu tot felul de monstruleți, care mai de care mai mari și mai puternici. Pentru tine nu contează că nu poți să vii cu două pâini deodată de la alimentară și că nu știi încă să îți legi singur șireturile, faptul că în lumea ta de vis ești un falnic Făt Frumos, după care se aruncă Cosânzenele de la balcon și care are un cal ce mănâncă jăratec este de ajuns. De câte ori, când erai cât un mosor de ață, n-ai visat că se deschide un pasaj secret către o lume al cărui singur salvator erai și de care depindea o civilizație întreagă, plus cel mai scump prieten al tău, chit că era frate, soră sau coleg de bancă? Când se deschidea un portal prin care, împreună cu cineva drag ție, erai trimis într-un univers paralel, unde nici una dintre regulile cu care erai obișnuit până acum nu se aplica, unde animalele îți vorbeau, unde puteai zbura fără să ți se pară ceva anormal, unde, dând la o parte o perdea hawaiană din dreptul ușii de la dormitorul tău, intrai într-o junglă luxuriantă, populată de tot felul de ființe extraordinare, unele care erau de partea ta, iar altele împotrivă. Amintește-ți cum îți imaginai că între tine și cel mai malefic personaj din întreaga poveste este o legătură foarte puternică, o ură carnală ce te făcea să îți pierzi capul de fiecare dată când te gândeai la el.


După mândra coțofană

Cerul îți era limita, acum îți este arma



Dacă ai reușit să rememorezi acele momente care îți erau dragi și cu ajutorul cărora găseai scăparea din realul complet nesatisfăcător pentru setea ta de aventură, ai înțeles foarte bine povestea acestui joc. Totuși, sentimentul ce ți se insinuează în suflet când joci Kya – Dark Lineage nu este chiar atât de puternic. Trebuie să te pui în locul unui om matur, care nu mai poate reda în totalitate universul prin care hălăduia cu mintea când era de-o șchioapă și tot ce a putut realiza a fost un simulacru. Cu toate acestea, este ceva diferit. Spre deosebire de jocurile actuale, unde granița dintre bine și rău este bine delimitată, aici îți dai seama că toți cei împotriva cărora lupți fizic, toate animalele acelea urâte sunt de fapt niște pașnici locuitori ai pădurii, ale căror sentimente au fost eradicate și strâmbate de către adevăratul rău. Nu-ți sună cunoscut? Nu te durea inima când erai mic și îți imaginai o lume întreagă populată doar de monștri? Nu doreai, nu era țelul tău să trimiți răul înapoi de unde a venit, ca să eliberezi sufletele tuturor celor împotriva cărora luptai? Nu voiai ca toți să fie de fapt oameni buni subjugați de o forță a răului, care era singura ce trebuia să plătească la sfârșit?

La fel este și în cazul de față. Toți inamicii, toate animalele hidoase cu



care vei lupta pe parcursul a peste 40 de ore de joc vor putea fi aduse pe calea cea dreaptă. Iar intervin puterile tale fenomenale, pe care în nici un caz nu le vei putea avea în viața ta reală. Exorcizarea, și nu cea cu care suntem obișnuiți de la televizor, cu tot tarafastâcul ei vulgar, va fi unealta ta cea mai de preț. În momentul în care posedatul va fi redus la tăcere prin mijloace clasice, vei putea efectua un ritual curat, în urma căruia sufletul captiv se va elibera și adevărata natură va ieși la iveală.

Cel mai greu este însă când ești nevoit să lupți împotriva celor de același sânge cu tine. Mintea spurcată a adultului a trecut dincolo de limitele pure ale copilului și a introdus ca dușman un personaj marcat al întregii existențe. Cel mai rău și cel mai ticălos inamic din joc este chiar tatăl tău. Asta în momentul în care chiar te identifici cu personajul din joc, pe numele său Kya. O fătucă plină de viață și de intenții bune, care este nevoită să lupte împotriva creațiilor tatălui ei, pentru a salva o lume întreagă de la subjugare și un frate de la moarte sigură.

SSX și MDK?

După cum spuneam mai devreme, jocul este o transpunere virtuală a multora dintre puterile de care ne bucuram în visele noastre timpurii. Așa că pregătește-te pentru o serie întreagă de giumbușlucuri. Părți ale gameplay-ul de față pot fi comparate cu unele existente în jocuri deja apărute și consacrate. O bună parte din acțiunea jocului se întâmplă prin aer, unde Kya execută mișcări de adevărat parașutist, folosindu-se de curenți foarte puternici de aer pentru a plana și a ajunge în locuri altfel inaccesibile. Celor care au jucat MDK acest lucru nu li se va părea o imposibilitate, deoarece vor recunoaște mișcările grațioase ale lui Kurt Hectic, care se deplasa și el predominant pe calea vântului.

O altă activitate favorită a lui Kya este datul cu placa, sau mai trendy spus snowboarding-ul. Lumea prin care ea hălăduiește nestingherită este străbătută de o grămadă de piste perfecte de bob, pe care ea le folosește ca niște halfpipe-uri incredibil de lungi și pline de un incredibil spirit de libertate. După ce pentru început își folosește doar adidașii din dotare pentru a se deplasa prin respectivele țevi, Kya se dezmeticește și își cumpără o placă magică, cu ajutorul căreia controlul și viteza sunt mult mai mari, deci senzația de care ai parte este mult mai intensă. Cam la fel ca și în SSX, nu?

Înapoi la real

Știu că este greu și că acum te uiți în jurul tău să vezi dacă nu cumva asta este lumea pe care ți-o imaginezi și că dacă vei clipi te vei întoarce în lumea unde tu ești stăpân, dar trebuie să te dezamăgesc. Asta este tot ce vei căpăta vreodată. Așa că dacă vrei să îți mai aduci aminte de cum era când visai și dacă vrei să mai experimentezi ceea ce doar cu gândul gândeai, pune mâna pe o consolă și pe jocul de față. Merită!

■ Koniec


Zburând prin cotloanele visurilor

Titlu	Kya – Dark Lineage
Producător	EDEN Games
Distribuitor	ATARI
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★

N-GAGE Games

Din nou scriu rubrica despre jocurile mele favorite. Jocurile pe care le pot juca oricând, oriunde. Stau acum şi mă gândesc că de fiecare dată când a trebuit să scriu despre jocurile pentru N-Gage, am scris cu cea mai mare plăcere şi le-am lăudat pe fiecare în parte. Chiar cred că au o tentă de reclamă gratuită, dar, din fericire, totul curge pe acest făgaş şi nu îmi este impus să laud fără motiv. Ba chiar cred că de acum încolo o să le laud şi mai tare pentru că nu o să se mai porteze jocuri, ci o să se facă numai şi numai pentru N-Gage. Mai ales că se lansează şi N-Gage QD, care se pare că o să fie scula sculelor.

FIFA Soccer 2004

Dacă credeai că fotbalul este destinat doar pentru a fi jucat pe teren sau acasă pe calculator sau consolă, ei bine, te înşeli amarnic. Iată că acum poţi să tragi o miuţă şi în tren cu prietenii din compartimentul alăturat. Cum? Strâmbi din nas şi spui că vrei realism şi că vrei ca jucători consacraţi să îţi defileze pe ecran? Nu crezi că aşa ceva este posibil şi pe telefonul tău mobil? Heh... părerea mea despre tine s-a schimbat total, pentru că nu ştii că acum Ronaldinho face ce spui tu şi pe micul ecran de N-Gage. Partidele de fotbal pe care cei de la EA şi le aruncă în nas sunt unele dintre cele mai antrenante şi vei putea să râzi de cei care se dau mari cu scorul pe care l-au făcut la amărăştenia aia de vierme. Bluetooth-ul este viitorul jocului de fotbal, iar Premiere League o să dea chix când va vedea că tu eşti în stare să câştigi cu Leeds United.



Producător	Electronic Arts
Distribuitor	Electronic Arts
Calitate	★★★★

Tom Clancy's Splinter Cell

Iată cum cele mai sofisticate niveluri ale celui mai sofisticat joc de acţiune şi stealth-ăreală ajung şi pe N-Gage. Vei intra, din nou, în rolul lui Sam Fisher şi vei lupta împotriva terorismului internaţional. Dar de data aceasta nu vei mai fi singur, cum te-ai obişnuit până acum. Împreună cu un al doilea jucător, care va juca tot un Sam Fisher, vei încerca să duci la capăt zece niveluri, în care te vei folosi de o gamă întreagă de ustensile, care mai de care mai sofisticate. După ce te vei sătura de cooperativa „Munca-n zadar!", vei putea să intri în cel de-al doilea mod de multiplayer, nemaivăzut până acum: Sniper. Din nefericire, nici eu nu am apucat să îl văd, deoarece sunt singurul care are un asemenea telefon, asta dacă nu îl punem la socoteală pe fostul barman din Brittannia, dar lui oricum i s-a stricat pentru că a luat ţeapă de la suedezul care i l-a vândut.



Producător	Gameloft
Distribuitor	Gameloft
Calitate	★★★★

The Sims – Bustin' Out

Nu ştiu cum se face, dar nicăieri nu putem scăpa de Sims. Suntem invadaţi din toate părţile cu simulatoarele astea nenorocite de viaţă. „You don't have a life? Buy us, fuc... ahem... fun you!", cam aşa s-ar putea clasifica campania agresivă şi de mare succes a celor de la EA faţă de Sims. Iată că acum Sims apare şi pe telefoanele mobile, ba mai rău: au chiar şi părţi exclusiviste, accesibile doar dacă îl joci pe telefon. Pe lângă toate caracteristicile specifice cunoscute deja (că poţi să alegi chiar şi culoarea părului personajelor tale), acum vei putea juca opt minijoculeţe, cu ajutorul cărora vei câştiga bani. Ei bine, pe aceştia îi vei putea cheltui intrând on-line şi participând la licitaţii pentru obiecte casnice folositoare tamagochi-ului tău. Etete la ei...

■ **Koniec**



Producător	Electronic Arts
Distribuitor	Electronic Arts
Calitate	★★★

Nokia N-Gage oferită de NOKIA România, tel. 021-407.75.05

Advance Wars 2: Black Hole Rising

Cumplită lighioană și GBA-ul ăsta. Cum crezi că ai văzut tot, cum îți mai trântește una. Am văzut RPG-uri, quest-uri, Max Payne, NFS Underground și am crezut că mai mult de atât nu se poate. Ca urmare a blazării mele GBA-istice, mă întrebam cu ce o să mă mai surprindă de data aceasta. Dar cum niciodată nu știi de unde sare iepurele (sau TBS-ul, că din ăsta nu mai văzusem până acum), m-am trezit pe birou cu Advance Wars 2, o strategie pe ture de la Intelligent Systems care mi-a adus aminte de Panzer General. Declanșatorul acestor amintiri este camera, poziționată convenabil deasupra locului de desfășurare a ostilităților, exact ca într-un TBS clasic (unde TBS clasic = tata lor, Panzer). Și totuși, camera nu este singura valență a acestor două bijuterii. Țineți voi minte tancul acela care se deplasa preț de câteva hexagoane discret luminate? În Advance War, hexagoanele au fost înlocuite de pătrate. Luminate și ele, căci omuleții noștri nu se pot deplasa precum liliecii prin întuneric. Principiul a rămas același.

Unitățile aeriene, terestre sau pedestre (infanteriștii) sunt caracterizate de o grămadă de atribute, printre care se află, ascunse prin meniuri, provizia de muniție, raza de atac și puterea de foc. Fanii diversității vor fi și ei



mulțumiți. Unitățile sunt îndeajuns de multe și diverse cât să te convingă să te faci că uiți că în zece minute trebuie să cobori din tren. Din punct de vedere tactic, pregătiți-vă pentru o provocare. Se știe că ăia mici trebuie să compenseze lipsa mușchiului prin prezența creierului și prin ferocitate. Advance Wars-ul nu face excepție de la regulă și, deși mic, sare la creierul tău mai ceva ca un ilithid (acu să văd dacă ați jucat vreun AD&D)

Cu firul epic altfel stă treaba. Drept să spun, nu am apucat să-l urmăresc deoarece am fost asaltat de o tonă de vorbărie, absolut inutilă. Am reușit totuși să aflu (de parcă nu știam deja) că unii răi s-au pus pe cucerit pământurile unora buni. La fel și Advance Wars-ul nostru. Unul mic, da' rău de bun s-a pus pe cucerit mințile celor mari și buni de buni.

■ cioLAN

Producător	Intelligent Systems
Distribuitor	Nintendo
Calitate	★★★★★

Consolă GBA oferită de Best Distribution, tel. 021-345.55.05

Câştigătorii lunii aprilie

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul Total Club Manager 2004 a fost câștigat de către Furtună Andreea din Călărași.

La concursul LEVEL împreună cu **Skin Media**, Stoica Silviu-Eusebio din București a câștigat o carcasă Chenbro Gaming Bomb.

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul Chessmaster 9000 a fost câștigat de către Protopopescu Dănuț din Tecuci.

La concursul LEVEL împreună cu **Thrustmaster**, Ardeanu Alex din București a câștigat un Top Gun AfterBurner Force Feedback.

La concursul LEVEL împreună cu **InterComFilm**, Călin Constantin din București și Ilie Octavian din Ploiești au câștigat câte un tricou Peter Pan.



Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.



HarDwarE

Relisys – RTL3000

V-ați imaginat vreodată cu un monitor de 21 de inch în față, butonând în disperare cel mai tare shooter apărut vreodată? Da? Suuuper senzația. Dar ce ați zice de un monitor de 30 de țoli? E clar, oricât ar fi de pricepuți inamicii, tot reușiți să îi cotonogiți. Și știți de ce? Pentru că îi vedeți mult mai bine și astfel punctele lor slabe ies mult mai ușor în evidență. Vorba Scufiței Roșii: „Lupule, da... de ce ai ochii atât de mari?". Și lupul răspunde cu voce răgușită: „... că am monitor prea mic!".

Eh, lupule, lupule, dac-ai ști matale câte s-au schimbat de pe vremea ta! De exemplu, monitorul ăsta este atât de suplu, mai că-ți vine să îl prinzi de perete. Și dacă tot l-ai prins de perete, băi neică să vezi ce beton se văd jocurile, sau filmele, sau pozele cu... fe(hmm)line și canalele TV și tot. Da lupule, am zis bine: canale TV. Pe lângă faptul că e monitor, RTL3000 are și un tuner TV încorporat, ce îți poate încânta privirea cu superbe imagini recepționate de pe o sumedenie de posturi TV. Și ca orice televizor care se respectă, Relisys RTL3000 dispune de o pereche de boxe externe foarte ochioase, cu putere de maxim 10 wați RMS per bucată.

Dacă mă gândesc la timpul de răspuns al ecranului de 25 de milisecunde și la rata contrastului de 500:1, nu știu dacă merită să mai arunc banii pe un televizor de bucătărie. Până una alta, chiar dacă afară e foarte întunecat sau e un soare puternic, grație luminozității de 450 cd/m² (candele pe metru pătrat), imaginea de pe ecran rămâne nealterată.



Că tot sunt pe sfârșite știrile de la televizor, am să comut puțin pe calculator să verific dacă a mai poposit ceva în căsuța de e-mail, după care am de gând să urmăresc un film de pe player-ul DVD împrumutat de la vecinu' de la șase. Al meu, sărăcuțul, a rămas puțin „șifonat" după ce mi l-a înapoiat unchiul meu cu ceva bandă de la videoul lui vechi. Eh, „a vrut să vadă dacă merge."

Ah, să nu uit să vă zic acum, că dacă pornesc filmul, revin cu detalii abia peste două ore jumate. Rezoluția maximă ce poate fi asimilată de acest Relisys RTL3000 este de doar 1280 x 768. Dacă era ceva mai mare, nu mă supăram, însă când vine vorba despre unghiuri de vizualizare de 170 de grade atât orizontal, cât și vertical, parcă deja mi-a trecut supărarea cu rezoluția maximă.

Tot stând și gâdilând acest produs dintr-o parte în alta și de sus în jos, am remarcat numărul imens de conectori destinați pentru conectarea diverselor dispozitive audio/video. Indiferent de sursa imaginilor, dacă sunt analogice sau digitale, nu trebuie să intrați in panică. Toate pot fi conectate extrem de simplu, iar odată făcută această operațiune, vă e mai mare dragul să stați tolăniți în fotoliu și să-l butonați din telecomandă.

Denumire: RTL3000
Gen: Marele... gri
Producător: Relisys
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 2999 EURO (fără TVA)
Calitate:

Intel renunță la urmașii lui P4

Următoarea generație de procesoare cunoscute sub numele de cod Tejas și Jayhawk a fost trasă pe linie moartă. Aceste procesoare, considerate a fi urmașele actualelor Pentium 4, au fost anihilate deoarece planurile și finanțele celor de la Intel s-au îndreptat spre dezvoltarea procesoarelor cu arhitectură dual-core. În acest fel, procesoarele cu două nuclee sunt așteptate să apară pe piață în anul 2005, nu în 2006, cum era prevăzut inițial.



Circuite Philips în tehnologie de 90 nm

În două fabrici aparținând concernului Royal Philips Electronics se produc deja circuite CMOS realizate în tehnologie de 90 nm. Această reușită se datorează colaborării dintre Motorola și STMicroelectronics. Astfel de circuite sunt proiectate pentru aplicații wireless și integrează un procesor ARM, memorie SRAM și ROM și circuite de semnal analogic. Realizarea circuitelor sub această tehnologie va avea ca rezultat scăderea consumului necesar de energie.



Packard Bell net2plug



Când vine vorba de a face o rețea de calculatoare într-o locuință cu mai multe camere, se pune problema realizării conexiunilor. Până mai ieri, se putea merge pe varianta cu trasul firelor prin casă sau cu folosirea de echipamente wireless (Wi-Fi). Avantajele sau dezavantajele fiecăreia sunt cunoscute, mai ales că funcționează întotdeauna.

Având la bază noua tehnologie PLC (Power Line Communication), cele două dispozitivele produse de către Packard Bell permit realizarea unei rețele de calculatoare folosind ca mod de comunicare instalația de curent electric din respectivul imobil. Rata maximă de transfer între două PC-uri poate fi de maximum 14 Mbps, asta și datorită portului USB 1.1 folosit pentru conectare. Rețeaua poate funcționa fără probleme până la panoul cu siguranțe. Dincolo de această „barieră", echipamentele în cauză nu mai pot acționa. Acest lucru a fost gândit pentru a preveni interferențele cu alte posibile rețele deja existente în apropiere. Raza în care echipamentele pot funcționa fără probleme este de maximum 200 de metri.

Denumire: net2plug
Gen: Unde-i 220V, e OK
Producător: Packard Bell
Distribuitor: UltraPRO Computers
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 127 EURO (fără TVA)
Calitate:

MSI Mega Stick 256



Spre deosebire de precedentul Mega Stick, cel în cauză vine cu o căruță de noi avantaje. Bineînțeles, unele elemente care s-au dovedit a fi bine realizate s-au păstrat și la această nouă versiune. În primul rând, designul Stick-ului a fost puțin modificat. Cea mai vizibilă schimbare este însăși culoarea. Noul albastru metalizat parcă se asortează mult mai bine cu decorul. În ceea ce privește memoria internă, aceasta a crescut la 256 de MB. Odată cu această „creștere", transferul fișierelor se face mult mai rapid.

Un alt lucru ce ne arată că cei de la MSI chiar țin cont de sugestiile clienților este posibilitatea de a-i face upgrade de firmware. În acest mod, utilizatorul nu va mai avea de suferit în situațiile în care apar noi formate sau codec-uri audio.

Un lucru bun care s-a păstrat de la versiunea precedentă este și egalizatorul audio, ca să aveți un sunet mai clar pentru melodiile trecute în playlist. Pentru situații speciale, se poate apela cu încredere la funcțiile radio, asta numai dacă le preferați pe cele emise în banda FM. Dacă nu vă satisface nici radioul, MSI Mega Stick-ul vă pune la dispoziție și funcția de reportofon, cu care puteți să înregistrați orice sunete, în limita spațiului disponibil în memorie.

Ecranul LCD, extrem de util, a fost și el puțin schimbat. De această dată, informațiile afișate sunt mult mai vizibile, iar dacă afară s-a cam întunecat, funcția de backlight poate fi extrem de utilă.

Denumire: Mega Stick
Gen: 256 MB de MP3-uri
Producător: MSI
Distribuitor: Skin Media
Telefon: 021-231.50.97
Preț: 186 EURO (fără TVA)
Calitate:

Apar unitățile optice Serial ATA

Ei bine, domeniul SATA nu mai este unul destinat strict harddisk-urilor. În urmă cu ceva vreme, a fost anunțată prima unitate optică DVD care poate fi conectată prin interfața Serial ATA. Primii care au realizat această unitate sunt cei de la Plextor. Datorită acestui avantaj, unitatea PX712SA poate să prăjească un DVD la o viteză maximă de 12x, asta însemnând cam șase minute pentru 4,7GB. DVD-RW-urile pot fi scrise cu maximum 4x, iar viteza de citire pentru un CD este de 48x.



Un nou vitezoman de la OCZ

Cunoscuta companie OCZ a lansat pe piață noile „piese" DDR-600. Având denumirea OCZ PC-4800 EL DDR, ele vizează în principiu gamerii și obsedații de overclocking. Latențele specificate de către producător pentru aceste memorii sunt 3-4-4-8 și vor fi comercializate sub formă de kit-uri dual-channel în combinații 2 x 256 MB și 2 x 512 MB.



Jetway MagicTwin



Ați auzit vreodată de frații Jetway? Nu? Ei bine, eu am auzit. Și nu numai că am auzit de ei, dar am să vă și povestesc ce năzdrăvănii au mai pus la cale. Din momentul în care părinții celor doi au decis ca din puținii bani pe care îi aveau să le cumpere un computer, automat au început să apară și divergențe între cei doi frățiori, legate de ordinea de stat în fața computerului. Evident, neînțelegerile au continuat, și uite așa ura între cei doi frați era în floare. Văzând asta, tatăl Jetway s-a gândit cum să facă să își împace odraslele. După mai multe încercări, acesta a găsit soluția într-o nouă tehnologie ce permite ca doi frățiori să împartă același PC. MagicTwin, noua placă de bază Socket 478B, s-a dovedit a fi soluția cea mai convenabilă. Ea pune la dispoziția celor doi utilizatori tot ce au nevoie ca să poată conviețui pe același PC. Cei doi frați nu au decât să își cumpere două tastaturi, doi mauși și două monitoare. Treaba împărțitului de resurse revine în sarcina utilitarului MagicTwin software și a lui Windows XP. Acest utilitar nu are nimic de făcut decât să asigure celor doi utilizatori sesiuni de lucru diferite, dar folosind aceleași resurse: același procesor, aceeași memorie, aceeași placă de sunet, aceeași placă de rețea (aceeași adresă IP), absolut tot. În acest mod, orice aplicație instalată devine automat disponibilă ambilor utilizatori.

Totuși, după această veste bună, vă sfătuiesc ca în cazul în care apelați la această mană cerească, să achiziționați și un procesor cu cât mai mulți gigaherți și cu o cantitate cât mai mare de memorie RAM. Nu de alta, dar când unul se joacă Unreal și celălalt download-ează la greu de pe Internet, e nevoie totuși de ceva mai multă putere de calcul.

Denumire: PT800TWIN
Gen: Magia siamezilor
Producător: Jetway
Distribuitor: UltraPRO Computers
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 73 EURO (fără TVA)
Calitate: 4,5/5

Chenbro Hornet



Stilul său unic și agresiv face din această carcasă una care să atragă atenția foarte ușor. Datorită dimensiunilor sale, în ea se pot monta doar plăci de bază format MicroATX. Sursa din interior oferă o putere maximă de 270 de wați. Tot în această mini-carcasă se mai găsesc o fantă de 5.25" pentru unitatea optică și trei fante de 3,5" pentru HDD sau floppy.

Denumire: Hornet
Gen: MicroATX pentru Gamers
Producător: Chenbro
Distribuitor: Skin Media
Telefon: 021-231.50.97
Preț: 68 EURO (fără TVA)
Calitate: 4,5/5

Titan Adjustable Fan Speed Controller



Vreți să vă uitați la un film și pur și simplu nu înțelegeți nimic din cauza zgomotului făcut de coolerele din sistem? Nimic mai simplu. Puneți mâna pe un astfel de controller, montați-l într-o fantă de 5" și începeți să învârtiți din butoane. În funcție de turația comandată, beculețele butoanelor respective își schimbă culoarea. Dispozitivul este însoțit de toate cablurile și șuruburile de conectare.

Denumire: Fan Speed Controller
Gen: Numai trei cooler-e?
Producător: Titan
Distribuitor: UltraPRO Comp.
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 19,5 EURO (fără TVA)
Calitate: 3/5

M-AUDIO Audiophile 2496



Indiferent dacă sunteți „audiofili" înrăiți sau doar „audiofili" amatori, în materie de sunet, cu această placă puteți să faceți tot ce vrea mușchiul vostru. Deși are un preț destul de mare, merită să faceți eforturi ca să intrați în posesia ei. La ora actuală, Audiophile 2496 poate fi considerată una dintre cele mai capabile plăci de sunet. Eu, cel puțin, sunt foarte impresionat de ea.

Denumire: Audiophile 2496
Gen: MIDI/Analog/Digital Audio
Producător: M-AUDIO
Distribuitor: Best Computers
Telefon: 021-345.55.05
Preț: 195 USD (fără TVA)
Calitate: 5/5

Maxxtro WCS-600



Dacă vă doriți o pereche de boxe arătoase, construite cu incinte din lemn, aceste boxe pot fi o soluție potrivită. Calitatea audio este medie, poate și din cauză că incintele din lemn nu pun suficient umărul la lucru. Acest neajuns poate fi puțin corectat și prin intermediul butoanelor de înalte și joase amplasate în spatele uneia dintre boxe. Puterea totală este de 576 de wați P.M.P.O.

Denumire: WCS-600
Gen: Sistem 2.0 inclus
Producător: Maxxtro
Distribuitor: Everit Grup
Telefon: 021-335.51.70
Preț: 22 EURO (fără TVA)
Calitate: 3/5

Repotec LAN/WAN Bandwidth Meter

Realizarea și planificarea unei rețele de calculatoare nu sunt întotdeauna lucruri foarte simple. De exemplu, sunt rețelele care apar peste noapte și pe distanțe relativ mici. Totuși, în timp, o astfel de rețea „de bloc" se poate întinde într-un asemenea hal încât două PC-uri, aflate unul lângă celălalt, să nu se mai poată înțelege. Astfel de întâmplări au loc destul de des deoarece, în cele mai multe cazuri, se folosesc echipamente ieftine, de calitate medie, care nu sunt capabile să facă față unui trafic informațional atât de mare.

Rezolvarea unor astfel de probleme trebuie făcută cu cap. În primă fază, m-am gândit că ar fi bine să aveți la dispoziție un astfel de dispozitiv. După cum îi zice și numele, cu ajutorul său se pot măsura real time ratele de transfer atât upload, cât și download, între două puncte dintr-o rețea. De exemplu, între un PC și un switch sau chiar între două switch-uri. Dispozitivul dispune de două porturi 10/100 Mbps ce suportă auto MDI/MDI-X. Această funcție de auto MDI/MDI-X permite utilizatorului să conecteze acest dispozitiv oriunde în rețea, fără a mai ține cont de tipul de conexiune realizat: directă sau cross-over. Măsurarea parametrilor dintre două switch-uri se realizează extrem de simplu. Odată ce se face conexiunea între cele două switch-uri prin intermediul acestui aparat, pe ecranul său apar valorile legate de ratele de transfer atât upload, cât și download, se afișează numărul de coliziuni, numărul de pachete de date eronate etc. La un moment dat, toate aceste informații obișnuite pot fi stocate în memoria aparatului sau pot fi download-ate sau imprimate prin intermediul unui Hyper terminal.

Personal, cred că administratorii unor astfel de rețele sunt primii vizați de așa ceva. Să nu uităm totuși că oricine ar putea să îl folosească, mai ales că poate fi interconectat și între un modem de cablu și propriul PC. În acest fel, puteți dovedi dacă ISP-ișii vă trag sau nu în piept.



Denumire: Bandwidth Meter
Gen: Mai lasă frate download-urile!
Producător: Repotec
Distribuitor: Tape Computer
Telefon: 021-330.57.83
Preț: 85 USD (fără TVA)
Calitate:


EVF/LCD
DISPLAY
EXPOSURE
OFF
ON

Pentru o poză perfectă

Nici nu am ajuns bine în luna iunie și deja vara bate chiar și cu bocancii în ușă. Cu siguranță, foarte mulți dintre voi au deja stabilite câteva destinații de relaxare pentru acest sezon estival. Și chiar dacă nu aveți, vă aduc eu aminte că trebuie să vă căutați, și cât mai repede. Dacă tot e an electoral și ai noștri deputați și senatori sunt ocupați cu ogrăzile proprii, noi trebuie neapărat să profităm de locurile rămase libere în stațiunile estivale din afara țării. Aaa, nu ne permitem? Nici o problemă. E bună și țărișoara asta la ceva. Vorba aia, avem de toate, și munte și mare și buzunare goale... după ce venim din vacanță. Dar să lăsăm aceste mici detalii deoparte și să ne gândim cum să ne petrecem și să ne amintim cu plăcere de vacanța de milioane care are să vină. Înainte de toate, să lămurim o chestie. Voi vă ocupați de organizarea vacanței, iar eu mă voi ocupa de recomandările legate de amintiri. OK?

Amintirile pot fi păstrate și depănate cu plăcere în mai multe moduri. E simplu, de exemplu, să ții minte petrecerea nebunească cu prietenii de pe malul heleșteului, dar e mult mai ușor să iei o fotografie, să le-o arăți și să le faci în ciudă colegilor. Și pentru a imortaliza fețele colegilor când te văd mai mult pe masă decât pe lângă ea, merită să le faci o poză. Ca să faci o poză, în primul rând, ai nevoie de o cameră foto. Și nu de orice cameră foto, ci de una rapidă, care să îți afișeze rezultatele aproape instantaneu, pe care să le poți trimite prin Internet tuturor prietenilor. În acest caz, o cameră foto digitală este tot ce ai nevoie. Gata cu filmul care trebuie dus la developat, gata cu albumele foto clasice care îți mănâncă o groază de timp ca să aranjezi pozele în ele, gata! Suntem în era digitală, nene, trebuie să profităm de ea!

Afirmația lu' Dimmu

Say... cheeeeezz!



Înainte de a cumpăra o cameră foto digitală, trebuie să ții cont și de alte lucruri în afară de bani. Trebuie să îți faci o idee ce anume ai dori să faci cu acea cameră foto. Indiferent că ești un meseriaș în materie sau pur și simplu nu nimerești butonul să pornești camera, reține niște chestii. O cameră foto digitală nu înseamnă doar rezoluție, lumină, culori, bliț, pixeli, husă etc. O cameră foto trebuie tratată ca atare. Fiecare are personalitatea ei. De exemplu, eu le-am testat toate aceste caracteristici și rezoluții, și pe zi și pe noapte, și cu bliț și fără, cu obiecte super colorate, pe scenarii complicate și cu o mulțime de elemente, absolut tot. Tot ce ține de standardele ISO din domeniu. Am luat camere sub 400 de euroi și le-am testat pe toate în aceleași condiții și cu aceleași setări. Bineînțeles, rezultatele nu au întârziat să apară și s-au materializat sub forma unor cifre. Ce vreau eu să îți sugerez este să îți alegi camera și în funcție de personalitatea ei. Poate o cameră e super de calitate, dar simți că nu te reprezintă. Nu atingi butoanele cum ar trebui. În concluzie, acest test nu poate decât să îți arate o ușă. Depinde de tine dacă o deschizi și intri. Vacanță plăcută!

■ BogdanS

HP Photosmart R707



+ design
- funcție macro
- memorie internă

Nota LEVEL:	7,93
Performanță:	7,52
Dotare:	8,73
Distribuitor: HP Interactive Center	
Telefon: 021-222.20.72	
Preț: 399 EURO (fără TVA)	

Fiind dotată până în dinți cu fel de fel de tehnologii de ultimă generație, această cameră foto i-a bătut pe toți cei care au cârâit din bliț în acest comparativ. Și nu numai că i-a bătut pe toți, dar a și luat primul loc. Hai să vă zic de ce e așa de nervos acest cavaler în armură argintie. Din pricina unor părinți foarte exigeți, acest copil a luat contact cu tehnologia exclusivă Real Life™ încă din tinerețe. Pe parcurs, odată cu plecarea lui de acasă, a atins performanțe uluitoare la capitolul Adaptive Lighting Technology. Aceasta i-a permis să ajusteze automat fotografiile realizate în medii cu lumină foarte puternică și să scoată cele mai mici detalii din locurile foarte întunecoase. Ajuns la maturitate, a reușit de unul singur să învețe și să se descurce cu fel de fel de probleme ca înlăturarea efectului de ochi roșii sau înregistrarea de secvențe în mișcare în format MPEG.

Pentru că este compatibil cu standardul USB 2.0, imaginile de pe cardul SD/MMC de 32 de MB pot fi transferate pe un PC într-un timp record.

LOC	1	2	3	4	5
Nume cameră	HP Photosmart R707	Canon Digital IXUSi	Kodak DX 4530	Olympus C-450ZOOM	Samsung Digimax V4
Ofertant	HP Interactive Center	Tornado Sistems	UltraPRO Computers	Best Computers	DECK Computers
Telefon	021-2222072	021-206 7777	021-2117090	021-3455505	021-4343400
Preț [EURO]	399	369	386	379	290
Rezoluție senzor CCD	2560x1920 pixeli	2272x1704 pixeli	2560x1920 pixeli	2272x1704 pixeli	2272x1704 pixeli
Număr de pixeli	5,1 milioane	4 milioane	5 milioane	4 milioane	4 milioane
Distanța focală (35mm camera)	39-117mm	39mm	38-114 mm	35-105mm	38-114mm
Zoom optic / Zoom digital	3x / 8x	nu / 5,7x	3x / 3,3x	3x / 4x	3x / 4x
Slot card / memorie card / memorie internă	SD/MMC / 32 MB / Nu	SD / 32 MB / Nu	SD/MMC / Nu / 32 MB	SD / 16 MB / Nu	SD/MMC / 32 MB / Nu
Distanța minimă (macro)	14 cm	3 cm	7 cm	20 cm	6 cm
Balansul de alb	Auto, 6 presetări	Auto, 5 presetări	Auto	Auto, 4 presetări	Auto, 4 presetări
Display	1,5"	1,5"	1,8"	1,8"	1,5"
Sensibilitate (ISO)	auto, 100, 200, 400	auto, 50, 100, 200, 400	auto	auto	auto, 100, 200, 400
Posibilitate alimentare directă / Acumulatori	Da / acumulator Li-Ion	Nu / acumulator Li-Ion	Da / 2 x AA, acumulatori	Da / 2 x AA, acumulatori	Da / 2 x AA, acumulatori
Încărcător acumulatori/alimentator inclus	Încărcător	Încărcător	Nici unul	Nici unul	Nici unul
Dimensiuni (lungime x lățime x înălțime)	96 x 60 x 35 mm	90,3 x 47,0 x 18,5 mm	111 x 66 x 39 mm	108 x 57 x 40 mm	105,5 x 54,6 x 38 mm
Nota dotare	8,73	7,83	7,71	6,71	8,27
Nota documentație	10,00	8,00	9,50	9,50	8,00
Nota rezoluție	8,89	7,48	8,00	7,89	6,44
Nota lumină naturală	7,50	8,50	7,00	7,00	6,50
Nota lumină artificială cu/fără bliț	8/7,15	8/6,05	8,5/8,25	8/6,6	7/6,05
Notă viteză	4,32	8,26	4,42	7,04	7,92
Notă performanță totală	7,53	7,74	7,30	7,39	6,70
Nota LEVEL	**7,93**	**7,77**	**7,48**	**7,27**	**7,16**



HP Photosmart R707 | Canon Digital IXUSi | Kodak DX 4530 | Olympus C-450ZOOM | Samsung Digimax V4

Samsung Digimax V4

+ design
+ ușor de manevrat
+ funcție macro

Nota LEVEL:	7,16
Performanță:	6,70
Dotare:	8,27
Distribuitor: DECK Computers	
Telefon: 021-434.34.00	
Preț: 290 EURO (fără TVA)	





Nu știu ce i-au făcut băieții ăștia de la Samsung, însă camera asta Digimax V4 e demențială, te atrage ca un magnet! O fi oare datorită designului său modern? O fi oare datorită pozelor sale deosebite? Sau poate... prețul să fie de vină? Ei bine, eu cred că sunt toate la un loc. Dotarea standard a acestei camere conține un senzor CCD cu 4 milioane de pixeli, un set de lentile Schneider, o funcție de zoom de 12 x (3x optic și 4x digital) și un ecran LCD de 1,5 inch. În paralel cu fotografiile, această cameră are capacitatea de a înregistra, în limita spațiului disponibil pe card, și secvențe video însoțite de sunet.

În afară de posibilitatea de a realiza fotografii în mod extrem de simplu, prin apăsarea unui simplu buton, această cameră poate fi configurată și în mod avansat. Odată trecută camera în modul „advanced", utilizatorul își poate regla după cum poftește toți parametrii ce țin de imagine, expunere, strălucire, rezoluție etc.

6	7	8	9	10	LOC
Genius G-Shot P533	BenQ DC 4500	Medion MD 9700	Fuji A210	Sanyo Xacti S1	Nume cameră
Depozitul de Calculatoare	Tornado Sistems	XData	Skin Media / UltraPRO	Flamingo Computers	Ofertant
021-3137842	021-206 7777	0268-306185	021-2315097/021-2117090	021-2225041	Telefon
353	309	83	291	269	Preț [EURO]
2560x1920 pixeli	2272x1704 pixeli	2272x1704 pixeli	2048 x 1536 pixeli	2048 x 1536 pixeli	Rezoluție senzor CCD
5,25 milioane	4,1 milioane	4,13 milioane	3,2 milioane	3,2 milioane	Număr de pixeli
34-102mm	38-114mm	38-114mm	36-108mm	36-108mm	Distanța focală (35mm camera)
3x / 4x	3x / 3x	3x / 2x	3x / 3,2x	3x / 4x	Zoom optic / Zoom digital
SD / 32 MB / Nu	CF / Nu / 16 MB	CF / Nu / Nu	SD / 16 MB / Nu	SD/MMC / 16 MB / Nu	Slot card / memorie card / memorie internă
9 cm	40 cm	4 cm	10 cm	6 cm	Distanța minimă (macro)
Auto, 5 presetări	Auto, 4 presetări	Auto, 3 presetări	Auto, 6 presetări	Auto, 4 presetări	Balansul de alb
1,5"	1,5"	1,8"	1,5"	1.6"	Display
auto, 100, 200, 400	auto, 100, 200, 400	auto, 200, 400	auto	auto, 50, 200	Sensibilitate (ISO)
Da / 2 acumulatori Li-Ion	Da / 2 x AA, acumulatori	Da / 4 x AA, acumulatori	Da / 2 x AA, acumulatori	Da / 2 x AA, acumulatori	Posibilitate alimentare directă / Acumulatori
Nici unul	Încărcător	Nici unul	Nici unul	Nici unul	Încărcător acumulatori/alimentator inclus
94 x 63 x 35 mm	109 x 48 x 81 mm	116 x 73 x 62 mm	98,5 x 65 x52.5 mm	99,8 x 63 x30 mm	Dimensiuni (lungime x lățime x înălțime)
8,05	7,57	6,89	6,71	7.41	**Nota dotare**
7,50	7,00	9,50	9,50	9,50	**Nota documentație**
9,01	8,35	8,17	6,65	6,91	**Nota rezoluție**
4,00	5,00	5,50	6,50	6,00	**Nota lumină naturală**
7,5 / 6,6	6,5 / 6,05	7,5 / 5,5	6 / 6,05	5 / 5,5	**Nota lumină artificială cu/fără bliț**
3,80	4,75	4,75	7,31	6,79	**Notă viteză**
6,48	6,45	6,57	6,56	6,25	**Notă performanță totală**
6,94	**6,77**	**6,75**	**6,69**	**6,66**	[illegible]



Genius G-Shot P533 | BenQ DC 4500 | Medion MD 9700 | Fuji A210 | Sanyo Xacti S1

Medion MD 9700

+ calitatea imaginilor
+ preț
- ecran LCD

Nota LEVEL:	6,75
Performanță:	6,57
Dotare:	6,89
Distribuitor: XData	
Telefon: 0268-30.61.85	
Preț: 83 EURO (fără TVA)	



Zicala: „Pisica blândă zgârie rău" se poate aplica fără probleme și în cazul acestei camere foto. Deși la prima vedere nu i-ai acorda prea multă atenție, produsul rezultat este de-a dreptul incredibil. Imaginile obținute cu această cameră foto pot fi caracterizate printr-o claritate deosebită și o paletă coloristică foarte bogată. Din păcate, „îmbrăcămintea" plastică de tip sovietic sub care s-a înfofolit această cameră depunctează la greu la capitolul design. Tot la puncte cu minus am putea să trecem și consumul destul de mare de energie. Din moment ce această cameră a fost „hrănită" cu patru baterii AA sau acumulatori, durata de viață a acestora scade simțitor. Înainte de a pleca de acasă, verificați dacă ați luat, pe lângă cameră, și un număr îndeajuns de mare de baterii. Nu se știe niciodată. În ciuda faptului că această cameră e refurbished, calitatea acceptabilă a pozelor, ușurința în utilizare și prețul mai mult decât rezonabil pot fi elemente destul de convingătoare pentru o persoană nu foarte pretențioasă, care dorește doar să facă niște poze de familie.

■ BogdanS

LOC	11	12	13	14	15
Nume cameră	Trust 1210K Powercom	Orite VC-3310	Polaroid 3550	SYD DSC-4000 co	Aztek DC 3306
Ofertant	Flamingo Computers	Sysnet Distributions	Depozitul de Calculatoare	Sysnet Distributions	Flamingo Computers
Telefon	021-2225041	0244-597688	021-3137842	0244-597688	021-2225041
Preț (EURO)	318	165	215	186	185
Rezoluție senzor CCD	2272x1704 pixeli	2048x1536 pixeli	2048x1536 pixeli	2048x1536 pixeli	2048x1536 pixeli
Număr de pixeli	4 milioane	3,3 milioane	3,3 milioane	3,1 milioane	3,1 milioane
Distanța focală (35mm camera)	36-110mm	27-77mm	27-77mm	36-108mm	28-83mm
Zoom optic / Zoom digital	3x / 4x	3x / 2x	3x / 2x	3x / 4x	3x / 2x
Slot card / memorie card / memorie internă	SD/MMC / Nu / 16 MB	SD/MMC / Nu / 16 MB	SD / Nu / 16 MB	SD / Nu / 16 MB	SD/MMC / Nu / 16 MB
Distanța minimă (macro)	6 cm	10 cm	10 cm	20 cm	20 cm
Balansul de alb	Auto, 5 presetări	Auto, 5 presetări	Auto, 5 presetări	Auto, 4 presetări	Auto, 5 presetări
Display	1.5"	1.5"	1,5"	1,6"	1,5"
Sensibilitate (ISO)	auto, 100, 200, 400	auto, 100, 200, 400	auto, 100, 200, 400	auto	auto
Posibilitate alimentare directă / Acumulatori	Da / 2 x AA, acumulatori	Da / 2 x AA, acumulatori	Da / 2 x AA, acumulatori	Nu / 2 x AA, acumulatori	Da / 2 x AA, acumulatori
Încărcător acumulatori/alimentator inclus	Nici unul	Nici unul	Nici unul	Nici unul	Nici unul
Dimensiuni (lungime x lățime x înălțime)	112 x 37 x 64 mm	107 x 63 x 36,4 mm	108 x 62,2 x 38	98 x 72 x 52,5 mm	112 x 56 x 37 mm
Nota dotare	7,55	7,17	5,98	6,89	6,93
Nota documentație	7,50	9,50	6,00	6,00	7,50
Nota rezoluție	6,97	5,94	6,41	6,07	6,08
Nota lumină naturală	7,50	7,00	8,00	7,00	5,00
Nota lumină artificială cu/fără bliț	7 / 4,95	6 / 6,05	6,5 / 5,5	6 / 5,5	5,5 / 6,05
Notă viteză	1,70	3,65	3,80	3,22	5,43
Notă performanță totală	6,06	5,88	6,31	5,79	5,64
Nota LEVEL	**6,51**	**6,34**	**6,21**	**6,10**	**6,04**



Trust 1210K Powercom | Orite VC-3310 | Polaroid 3550 | SYD DSC-4000 co | Aztek DC 3306

Siemens CX65

Deși apariția pe piață a acestui mobil a fost anunțată pentru luna februarie a acestui an, noi vom auzi mai multe despre el abia în această perioadă. Mai bine mai târziu decât niciodată! Cei care au mai avut de-a face cu telefoane marca Siemens vor recunoaște cu siguranță linia specifică acestui brand. Spre deosebire de predecesoarele sale, acest model dispune de avantajul oferit de ecranul său „imens". Imediat sub acesta, designerii s-au gândit că ar fi mai utilă amplasarea unui mini-joystick. Indiferent dacă este folosit la navigarea prin meniuri sau pentru a avea un control absolut în jocuri, acest instrument devine indispensabil dacă reușești să te obișnuiești cu el.

Un element pe care nu îl întâlnești pe toate străzile este și portul USB inclus în telefon. Prin intermediul său se poate realiza mult mai simplu conectarea la un PC, indiferent de motiv: transferul pozelor realizate de camera foto încorporată sau conectarea la Internet prin intermediul funcției GPRS.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	108 x 46 x 18 mm
Greutate:	90 g
Display:	TFT – 65000 culori
Rezoluție Display:	132 x 176 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 750 mAh
Stand-by:	până la 250 de ore
Talk time:	maxim 5 ore





Mitsubishi M750

Dacă vă gândiți că pe piața românească compania Mitsubishi Electronic nu e foarte cunoscută, ei bine să știți că prin alte părți ale lumii acest nume nu e de lepădat. Spre exemplu, ultima „bijuterie" telefonică lansată de Mitsubishi începe să facă destul de multe furori printre pasionații de telefoane mobile. În primul rând, construcția „startak" (din două piese), combinată cu o paletă de culori calde, imprimă telefonului o personalitate foarte puternică. Și dacă moda telefoanelor din două piese zice că telefonul în cauză trebuie să aibă în dotare două ecrane, Mitsubishi M750 nu numai că dispune de ele, dar le mai are și color.

Conectarea cu alte dispozitive gen PC sau imprimantă se realizează doar prin intermediul portului infraroșu integrat. Tot prin intermediul acestui port, telefonul poate fi „încărcat" cu sonerii polifonice, jocuri sau logo-uri.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	96 x 47 x 24 mm
Greutate:	102 g
Display1:	TFT – 65000 culori
Rezoluție Display1:	128 x 160 pixeli
Display2:	STN – 4096 culori
Rezoluție Display2:	62 x 80 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion
Stand-by:	până la 250 de ore
Talk time:	maxim 5 ore

Samsung D410

La capitolul cunoștințe, Samsung D410 este unul dintre cele mai tari mobile pe le-am văzut. Pe lângă designul său remarcabil, acest telefon format din două piese este capabil să funcționeze în rețelele GSM 900, 1800 și 1900, stochează în memorie peste 1000 de nume și de numere de telefon, poate folosi GPRS și are deja în memorie patru jocuri: BubbleSmile, Fun2Link, Ultimate Golf și MobileChess. D410 se găsește pe piață în trei variante coloristice, botezate sugestiv Metallic Silver , Mirror Gray și Indigo Blue. Pe lângă toate acestea, din repertoriu nu lipsesc camera foto și cele 43 de melodii polifonice. Două dintre aceste melodii pot fi personalizate în funcție preferințele muzicale ale posesorilor de Samsung D410.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	97 x 48 x 24 mm
Greutate:	116 g
Display:	TFD – 65000 culori
Rezoluție Display:	176 x 220 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 800 mAh
Stand-by:	până la 200 de ore
Talk time:	maxim 3 ore



■ **BogdanS**

lifestyle

HIM

And Love Said No: The Greatest Hits 1997-2004

BMG/Nova Music
Nota: 8



His Infernal Majesty ne-a introdus, începând cu anul 1997, într-o zonă unde iubirea își aruncă masca și devine gravă, întunecată și abisală. De fapt, metalul gothic a fost regândit, în termeni mai accesibili, inovația autentică fiind aceea că Ville Vallo (vocea și compozitorul trupei) a reintrodus sentimentul dens și amar al unei iubiri care se împlinește prin negare (noua piesă „And Love Said No"), în moarte („Join Me in Death") sau în păcat („Gone with the Sin"). Colecția de față reunește baladele întunecate ale finlandezilor, reușind să treacă prin succesele celor șapte ani apocaliptici de love-goth metal. Alături de piesa nouă, care dă și titlul colecției, mai apare un imn proaspăt: „Solitary Man", astfel că cele 16 poeme rock devin un ciclu care dă măsura activității unei trupe cu milioane de fani și cu o imagine bine pusă la punct. Putem spune că, de la prima audiție „Join Me in Death", orice fan goth a avut revelația unei iubiri care nu are nimic de-a face cu mertane, bikini, mare și soare. Dacă nu ați ținut pasul cu lansările trupei, colecția vă pune la îndemână highlight-urile carierei HIM de până acum, anul de grație 2004.

Ibrahim Ferrer

Buenos Hermanos

Nota 10



„Buenos Hermanos" a fost produs de Ry Cooder, cel care a mai lucrat cu Ferrer, și-i mai are în distribuție pe magnificii Chuco Valdez (pian), Flaco Jimene (acordeon) sau Joachim Cooder (tobe). Vocea sexagenarului Ibrahim Ferrer are un aer liber, vioi și totuși liniștitor. Versurile vibrante, dar mlădioase, acompaniate de acordurile de pian (grave în „Boloviana"), invită la visare, mai ales că vorbesc în mare parte despre dragoste. Ferrer a „internaționalizat" ritmurile cubaneze, aducând un plus de optimism în spiritele melomane. Ritmurile, ce bine dispun instantaneu, invită pe oricine la dans, oriunde, oricând și oricât („Buenos Hermanos", „Oye El Consejo"). Albumul este recomandat nu numai amatorilor genului, dar și celor care sunt înnebuniți după world music. Aveți în albumul de față o felie de tangou autentic cubanez!

Dana

Zbor

Media Services
Nota 6



Dana Nălbaru s-a despărțit de trupa care a „consacrat-o", dar și de numele de familie. Dana, cu o schimbare de look și de stil de 360 de grade, îmbogățește piața muzicală românească cu zece piese al căror stil este cam greu de definit... Piesele trec de la mult-imitații Linkin' Park („Orașul") până la texte infantile gen „când dimineața mă trezesc/ fulgi cu lapte-mi pregătesc" („Doar un copil"), „întâlnindu-se" pe parcurs cu pleonasme „când l-am văzut era să cad pe jos" („Băiatul rock"). Față de ce cânta Dana înainte, albumul este altceva, nu neapărat în sensul pozitiv al cuvântului, așa că vom fi mai indulgenți și vom spune că „Zbor" este un efort considerabil, cu rezultate nu foarte satisfăcătoare. Oricum, Dana se află la un alt început. Să-i acordăm un pic de credit și să ne uităm la Hi-Q din alte perspective...

BOB DYLAN FACE RECLAMĂ LA LENJERIE!



În cei 40 de ani de carieră, Bob Dylan nu a apărut niciodată într-o reclamă. Asta până acum. Este vorba despre marca de lenjerie Victoria's Secret, care l-a atras în acest domeniu. La cei 63 de ani ai săi, artistul apare în reclamă, iar cântecul său „Love Sick" servește ca fundal sonor într-o versiune remixată. Cântărețul poate fi văzut cum se uită cu coada ochiului la un top model... Victoria's Secret oferă în magazinele sale, pe toată perioada campaniei publicitare, și un CD cu nouă piese ale lui Bob Dylan. Mai trebuie să știți că Jack White (White Stripes) a cântat cu puțin timp în urmă alături de Bob Dylan într-un concert. Cei doi au cântat împreună piesa „Bali and Biscuit" de pe albumul „Elephant" al celor de la White Stripes.

ÎN MEMORIA LUI KURT COBAIN



Pe 5 aprilie, fanii Nirvana din Seattle au ținut un priveghi în memoria lui Kurt Cobain. Această dată a marcat zece ani de la moartea artistului. Pentru a celebra această zi, fanii s-au strâns în Viretta Park, lângă casa lui Kurt, unde acesta a murit, pentru a aduce flori sau a aprinde lumânări. Unul din fani a declarat: „Simt că trebuie să fiu aici azi. Kurt mi-a oferit atât de mult. Am învățat multe lucruri despre mine și despre lume. El mi-a oferit atât de mult, încât măcar atâta pot să fac, să vin aici pentru a sărbători cumva".

Mai trebuie să știți că de curând s-a lansat o carte intitulată „Love & Death: The Murder Of Kurt Cobain", scrisă de Max Wallace și Ian Halperin, care redeschide dezbaterea din jurul morții tragice a artistului și care ridică noi semne de întrebare cu privire la dispariția acestuia.

PINK ȘI JANIS JOPLIN!



Pink se pregătește să debuteze ca actriță în „The Gospel According to Janis", un film biografic realizat de Penelope Spheeris („Wayne's World"). Cântăreața va juca rolul lui Janis Joplin, celebra artistă rock a anilor '60. Pink este o mare fană a lui Joplin. Ea i-a dedicat de curând o piesă de pe cel mai recent album al său („Try This"), intitulată „Unwind", și cântă deseori în concerte piese clasice ale acesteia: „Piece of My Heart" sau „Mercedes Benz". Filmările la „The Gospel According to Janis" vor începe în vara aceasta.

În 4 mm veți găsi:

- 130.000 de semne
- peste 100 imagini
- drive teste
- supercar
- mondocar
- evenimente
- avampremieră
- tuning
- cover story
- utilitare
- retro mobil
- autospionaj
- high tech
- moto
- interviuri
- sporturi cu motor
- piața auto
- 84 de pagini cu numai 35.000 lei

89

AUTOSHOW • 23 Octombrie 2003 • Material exclusiv cu Dacia X90

Toate într-un singur nume

4 mm

AUTOSHOW

THRUSTMASTER®

CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă un USB Joystick



USB JOYSTICK

Câte boxe are încorporate monitorul Relisys – RTL3000?

a. două perechi
b. o pereche
c. una singură

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiţi în articolul despre monitorul Relisys – RTL3000 din acest număr.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 iulie 2004.

InterComFilm

CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă unul din cele 2 tricouri 50 First Dates



Ce gen de film este 50 First Dates?

a. comedie romantică
b. acţiune
c. horror

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiţi în articolul despre filmul 50 First Dates din acest număr.

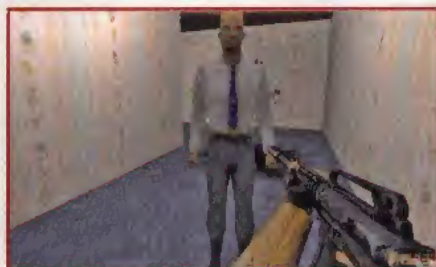
Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 iulie 2004.



Imperialismul capitalist este de vină!
Imagine trimisă de Alex Roman.



Soluție împotriva plictiselii! Cel mai bun tovarăș de joacă de la tine din dormitor!
Imagine primită de la Flavius a.k.a Lt. Rico.



Dovada vie a faptului că dorința de viață învinge tot!
Imagine de la Cojocaru Andrei.



Ultima invenție americană: costum antiglonț cu planare succesivă!
Imagine primită de la J0n33.



Expresivitatea gimnasticii masculine ne lasă fără grai!
Imagine primită de la George Popa.



Sinceritatea este dezarmantă întotdeauna.
Imagine primită de la Molecula.



Imposibil, nemaipomenit, nemaivăzut! Până la urmă: se poate?
Imagine primită de la Paul Bacioiu.



Și zi, bătrâne: ți-a dat numărul de telefon sau nu?
Imagine primită de la Tudoraș Claudiu.

Câștigătorul din acest număr este Flavius a.k.a. Lt. Rico

Trimiteți imagini pentru patch la adresa sebah@level.ro.

LEVEL 06/04

talon de comandă

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare.

DA, doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL DRIVERE	115.000 lei/buc		
NOU!! CHIP SPECIAL FOTO VIDEO DIGITAL	110.000 lei/buc		

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Dacă aveți probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa

alex_draghini@vogelburda.ro

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

LEVEL 06/04

talon de abonament

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burdă Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare.

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:

Perioada	Preț revistă	Preț abonament
6 luni	~~750.000 lei~~	450.000 lei
12 luni	~~1.500.000 lei~~	850.000 lei

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!



lifestyle

50 First Dates



Luna aceasta veți avea ocazia să vă impresionați partenera. Pentru aceasta, nu trebuie decât să urmați câteva reguli simple. În primul și primul rând, în week-end, vă treziți mai devreme decât de obicei. Hei, aveți grijă! Nu strâmbați din nas, pentru că o faceți pentru ea. Merită și ea măcar atâta lucru, nu? Apoi, intrați în baie și executați o săpuneală de zile mari, un bărbierit dacă este cazul, iar apoi folosiți un after shave mai acătării, nu din cel de pe tarabele din piață. Plecați până la cinematograful unde rulează 50 First Dates. Cumpărați două bilete, undeva mai în spatele sălii, ca să nu aveți ghinionul să picați în fața unui dependent de semințe. Numai după ce v-ați asigurat intrarea, dați și voi un telefon domnișoarei și mărturisiți-i că pe vremea asta frumoasă nu puteați să nu vă gândiți la ea, că aveți o surpriză mare de tot pe care nu puteți să o dezvăluiți la telefon și va trebui, din nefericire, să vă acorde cel puțin jumătate de oră din week-end. Zis și făcut! La ora stabilită, de fapt cu cinci minute mai devreme, ca să nu veniți ultimul (cazurile sunt extrem de rare, dar se mai întâmplă să vină și tanti mai devreme), vă prezentați la locul stabilit. Din vorbă în vorbă, din glumă în glumă, vă plimbați până în fața cinematografului și, într-un moment de spontaneitate bine gândit, o luați de mână și o duceți până la afișele cu filme. Apoi, pe nesimțite, mergeți încet spre intrare și îi mărturisiți că v-am spus eu că este cea mai frumoasă comedie romantică ce s-a făcut până acum, că nu poate să rateze filmul acesta și că ea este singura persoană alături de care vreți să-l vedeți. Dacă rămâne nedumerită, atunci îi aruncați și motivul: filmul acesta te învață să te îndrăgostești în fiecare dimineață. Succesul este garantat.

Data apariției 4 iunie 2004
Distribuit de InterComFilm România





Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

Iată că tânărul vrăjitor revine pe ecrane. De data aceasta însă băiatul a mai crescut. A devenit adolescent. Cu toate acestea, nu a terminat cursurile de vrăjitorie și, împreună cu prietenii săi Ron și Hermione, se întoarce la Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry pentru al treilea an de studii. Aici vor da peste misterul ce înconjoară un prizonier evadat, care se presupune a fi o adevărată amenințare pentru viața lui Harry. În rolul prizonierului Sirius Black joacă Gary Oldman, Michael Gambon este profesorul Dumbledore, directorul de la Hogwarts, în timp ce Timothy Spall este Peter Pettigrew, un vechi prieten de-al tatălui lui Harry. În jurul lor și al celor trei adolescenți se va







învârti acțiunea din cea de-a treia parte a seriei, cu mai multe peripeții, vrăjitorii și alte minunății decât ne-a fost dat să vedem până acum. Iar pentru fanii seriei, fiți liniștiți, va fi cu siguranță și un al patrulea an de studii!

Data apariției 18 iunie 2004
Distribuit de InterComFilm România


La lucru, nu la întins pe jos!


Explorând tărâmuri necunoscute


Domnu'! Domnu'! Dați un cantar!

CERF 2004

Cinci zile pline în București

2004. CERF. Cinci redactori și cinci zile în București. Complexul Romexpo. Multă lume. Multă agitație. Multă distracție. Mici. Bere. Concerte. Femei. Mașini. Aglomerație. Procesoare. Monitoare. Motoare. O nebunie. Sebah ne-a părăsit după două zile, iar Koniec și cioLAN au stat doar ultimele trei. Mitza și BogdanS au rezistat în fiecare zi. Fiecare însă a plecat de la CERF 2004 cu o părere, o impresie și ceva bani lipsă. Banii nu o să îi recupereze nimeni, dar părerea fiecăruia o puteți regăsi mai jos.

Ne vedem anul viitor!

Sebah

CERF-ul este un spectacol în sine, care nici anul acesta nu s-a lăsat mai prejos. De fapt, dacă stau să mă gândesc, parcă anul acesta a fost mult mai bogat ca în alți ani. Firmele prezente au destulă putere pe piață ca să-și permită standuri uriașe, care mai de care cu un design mai atractiv. Nebunia de la standul LEVEL a întrecut, cu siguranță, tot ceea ce se întâmpla la cei din jur, deși, din păcate, eu n-am fost prezent acolo decât în primele două zile. Este drept că au fost pline. După ce am pus un umăr solid la amenajarea standului nostru, am instalat jocuri pe toate calculatoarele și am dat drumul la o muzică adevărată, ne-am pregătit pentru vizitatori. Din câte am văzut, cei mai mulți au preferat să joace UT2004, deși mai aveau la alegere, printre altele, și un Far Cry sau un Colin McRae 04.

Pe lângă nebunia de la noi, am avut ce vedea și auzi și pe la ceilalți. Este drept că mai mult am văzut, pentru că-n hărmălaia de acolo cu greu puteai să deslușești vreo vorbă. Ei bine, și am văzut sisteme de top, componente de care mi-aș dori și eu, televizoare cât jumate din perete și, mai ales, fetițe frumoase din București. Multe, multe, multe!

Aaa, să nu uit: pe culoarul din fața standului nostru a trecut și premierul Năstase. Mai târziu a apărut și Iliescu. De, oameni de vază, muică, care au venit să ne vadă și nouă așezământul. Dacă-i spun lu' bunică-mea cine a trecut prin fața mea, cred că face infarct. Este drept că am rămas mai impresionat de Gina Pistol, dar, până la urmă, e normal, nu?

În încheiere, am o promisiune pe care trebuie să mi-o țin: Gina, mulțumesc pentru poză! Ne vedem la...

cioLAN

În materie de CERF, până la 23 de ani am fost un neinițiat. Știam că e un loc unde o grămadă de oameni importanți din lumea tehnologiei se întâlnesc și caută Clientul care-i va ajuta să își asigure o pensie liniștită undeva în Caraibe. Atât. Eu, ca un băiat de la țară ce sunt, am lăsat Clientul în seama altora și am vrut să văd Cititorul. Schema nu mi-a ieșit întocmai, dar între două Sepulturi și un nene care plimba un „decibelometru" (că altcumva nu pot să-i spun) și făcea pe poliția fonică, am fraternizat întru devorarea unei beri cu un număr redus de cititori, forumiști și Guz. A ieșit un nanoWoodstock gameristic, de care am fost plăcut impresionat. S-au schimbat idei, s-au dat autografe (am dat și eu unul, deși tare am impresia că mi-am vândut casa), s-a ascultat o muzichie diversă, s-au dat telefoane și m-am plimbat cu guzmobilul. Puținii Cititori cu care am reușit să interacționez s-au dovedit a fi niște oameni tare de treabă. În ultima zi s-au dovedit și mai de treabă și, cu ajutorul lor, am reușit să ne împachetăm standul în timp record. Mulțam fain, băieți! Cât despre sacul de tehnologie descărcat la Romexpo, mai bine îl las pe BogdanS să vă spună. Eu m-am rezumat la a înota printre Sold Out-uri și la a saliva în fața unor cutii frumos colorate, expuse parcă în ciuda salariului mediu pe economie. Și am cărat două plasme. Aflați de la mine că plasma e grea. Mai ales când nu-ți aparține și trebuie să o duci înapoi la Flamingo. Dar am dovedit și plasmele, cu care sperăm să ne mai întâlnim la anul (mi-e dor de voi, fetelor ... sniff...). Și cu voi. Mai ales cu voi.

BogdanS

Încă din cea dintâi zi a minunatului CERF, ediția 2004, chipul meu luminos și-a manifestat prezența în diferite feluri. În


Păpușă, hai în spate


„...și aici e standul LEVEL, unde tineretul se joacă"


CERF-ul este totuși frumos

prima fază, avea forma unui mic negru, pe al cărui spate cocoșat scria cu litere de-o șchioapă: suport tehnic. Deh, trebuia cineva să sufle și în balonul standului LEVEL, ca să se înalțe. Printre picături mai aruncam câte un ochi la standurile din jur și admiram cum creșteau mai ceva ca zgârie norii din New York.

Una peste alta, ochiul meu a fost pe deplin satisfăcut de ceea ce s-a petrecut în acele câteva zile de CERF. Multă lume, mult zgomot, destul de multe firme participante, unele dintre ele cu standuri impozante, burdușite care mai de care cu o sumedenie de echipamente IT. Din păcate, din punctul meu de vedere, majoritatea fuseseră „fumate" și doar câteva „piese" mi-au atras atenția în mod deosebit. Ideea e că deși au lipsit foarte multe dintre noutățile anunțate cu surle și trâmbițe, manifestările, concursurile și miniconcertele susținute prin diferite colțuri ale pavilioanelor Romexpo de unii expozanți m-au făcut să revin la viață. În afară de toate acestea, nu am putut să nu remarc câteva dintre frumusețile noastre autohtone, postate la diferite intrări de standuri. Îți zâmbeau frumos și îți întindeau agale câte un fluturaș, o ofertă, poate și un catalog într-o plasă de un leu.

A, și să nu uit de vizita mai marilor noștri conducători. Deși la acel moment numărul de SPP-iști pe cm pătrat era de doi, și cu foarte mare greutate te puteai apropia de președinte, este de admirat interesul pe care demnitarii noștri îl manifestă față de tehnologia asta a informației.

La fel ca cei mai mulți dintre noi, sper ca în anii ce vin acest gen de manifestări să fie din ce în ce mai dese, cu expozanți din ce în ce mai mulți și cu elemente din ce în ce mai noi. Hai, baftă!

Mitza

Aș putea să încep prin a vă spune de ce nu îmi place mie CERF-ul. Nu găsesc foarte plăcută ideea de a te trezi dis-de-dimineață și a da fuga la complexul Romexpo să ții piept puhoiului de oameni care se revarsă pe urmele tale. Nu de alta, dar îi vezi pe toți cum cască ochii și se pozează cu toate carcasele, în timp ce tu stai și îi înnebunești pe organizatori cu muzica de la stand. Dar supărarea trece, pentru că vine forumistul, cititorul, criticul, amicul sau fanele și te pierzi în atâtea discuții de îți dorești după aia să stai singur în stand în timp ce toți se pozează cu CERF-ul. >


Una bucată Mitza și una bucată Guz


Poporul jucător



Mike, Mitza și LEVEL


Concursul național de asamblare CHIP


Să tot ai parte de așa pirați


Mâna de ajutor

Anul ăsta? Gina mi-a făcut cu ochiul, era să obțin o întrevedere cu cealaltă tanti de la Playboy (mersi Alex!) și m-am dat cu căruciorul PRINTRE standuri (întrebați-l pe cioLAN, că știe...). Țin să mulțumesc (ca toți ceilalți, după câte văd) băieților ăia faini care au pus monitor lângă monitor și tastatură lângă tastatură până ne-au golit tot inventarul. Mersi, la anul dau o bere!

În rest, am avut parte de niște plasme cu greutate, la propriu și la figurat, de un sistem de sunet pentru care era să ne pierdem dreptul la curent electric, de calculatoare multe și de PS2-uri. UT2004 a fost rege peste toate jocurile, iar nebunii ăia ahtiați după el nu s-au mișcat din fața monitoarelor nici măcar când a intrat SPP-ul în ei (de două ori!), că venea stăpânirea în vizită.

Și, ca să nu uit, după ce au tras unul de altul să se întâlnească la standul nostru, forumiștii de pe level.ro s-au strâns în cele din urmă cu mic, cu mare, în ultima zi, de blocaseră toate drumurile din apropierea standului LEVEL. Bă, da' mulți mai sunteți!

Koniec

Și se termină CERF-ul și anul ăsta. Cum a fost? Greu de povestit... trebuia sa fii acolo și să vezi. Extraordinar de multă lume la standul nostru, unde am mai cunoscut o târlă de oameni, unii mai faini, alții mai puțin faini, dar toți erau d-ai noștri. Și am stat noi de dimineața până seara și ne-am conversat cu cei care au vrut să se converseze și ne-am certat cu cei care aveau un dinte împotriva noastră, dar până la urmă i-am biruit. Toată lumea, zic eu, a plecat mulțumită, măcar că i s-a ascultat oful. Am eu o mulțumire specială pentru cei care nu numai că s-au bucurat de calculatoarele puse la dispoziție, dar ne-au mai și ajutat să le aruncăm pe fiecare în cutia lui. Fără ei eram morți și am fi făcut o hernie de toată frumusețea. Oricum, cea mai mare vâlvă a făcut-o plecarea lui Mike, iar faptul că standul Best, unde activează el la ora aceasta, era chiar lângă al nostru, a făcut posibilă luarea lui la rost de către fiecare fan nemulțumit de *dezertarea* sa. Din ce în ce mai mult fond de ten folosea Mike pentru a ascunde vânătăile făcute de către cei care au luat plecarea sa ca pe un afront personal.


Forumul LEVEL blocând accesul spre nevoile multora

Și după ce îl lăsau pe Mike, ne luau pe noi. Ba la o bere, ba la un suc de hamei, ba la o zeamă de drojdie spumoasă, unde ne strofocam creierii să ne găsim cunoștințe comune, prieteni de mult plecați dintre noi în țările calde și informații despre ultimele jocuri, din cauza cărora puțini dintre noi mai aveau o viață socială activă.

Cam asta a fost CERF-ul pentru mine. Bere, discuții, gagice mișto și oameni faini. Cine nu a fost acolo nu știe ce a pierdut.

■ LEVEL


cioLAN și GURU-mobil-ul (a nu se confunda cu GUZ-mobilul)


„Sforța mea e mai mare decât a ta!"



CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă o cameră foto Premier Shark DC3306



Care este rezoluţia maximă a monitorului Relisys - RTL3000?

a. 640 x 480 ■
b. 1024 x 768 ■
c. 1280 x 768 ☒
d. 800 x 600 ■

Nume, prenume: MELEN ALIN CRISTIAN
Str.: MARĂSTI Nr.: Bl.: A4 Sc.: III Ap.: 42
Localitate: DEVA Cod: Judeţ: HUNEDOARA
Telefon: 0254-231562 e-mail: CRISTI_1985_666@YAHOO.COM

Răspunsul îl găsiţi în articolul despre monitorul Relisys - RTL3000

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 iulie 2004.



CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă jocul Hitman: Contracts



Care este numele personajului principal din Hitman: Contracts?:

a. Ion ■
b. Gigi ■
c. 47 ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiţi în articolul despre jocul Hitman: Contracts din acest număr.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 iulie 2004.



CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă jocul Worms Blast



Unde se desfăşoară acţiunea din Painkiller?

a. Iad ■
b. Purgatoriu ■
c. Rai ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiţi în articolul despre jocul Painkiller din acest număr.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 iulie 2004.

WWW.

Ken's Virtual Drumkit

www.kenbrashear.com

QSN JKK PPPO... și aș putea continua așa până aș trezi vecinii. Despre ce e vorba? Un simplu simulator de tobe, ca să îi ajute pe neinițiați să își dea seama cât de puțin știu de fapt. De asemenea, îl recomand celor care vor să își cumpere niște tobe, dar nu sunt siguri că știu să cânte la ele. Îl mai recomand și celor care au simulatorul de bas și cel de chitară rece și au trăit tot timpul cu impresia că le lipsește ceva...





ballgame!

www.stormwerks.com/linked/stuf/ballgame.html

ballgame! Numele nu zice nimic. Site-ul mai mult tace. Bulinele roșii și albastre care se zbat pe ecran nu explică nimic. Și totuși, încercați. Încercați să despărțiți albastrul de roșu, roșul de albastru. După aceea, puteți să treceți la lucruri mai simple. Un leac pentru SIDA cum sună?

The Oxford Bottled Beer Database

www.bottledbeer.co.uk

Bere. Nu este băutura mea favorită, dar deja văd că v-am trezit interesul, așa că am să continuu. Așadar, bere. Mai exact, 2.036 de tipuri de beri din peste 68 de țări. Bere rece, bere caldă, bere albă, bere albastră, bere la sticlă, bere la butoi, bere belgiană, bere englezească, bere de băut în casă, bere de băut cu prietenii și bere de dat la copii. Evident, nici urmă de bere din România, ceea ce mă face să mă gândesc că poate totuși m-am născut unde trebuia.





Ninja Burger

ninjaburger.com

Bruce Lee poate să moară în continuare liniștit, elevii săi îi fac cinste. Faceți loc pentru Ninja Burger, fast food-ul care se obligă să vă aducă mâncare bună și proaspătă în cel mult 30 de minute. Garantat. Dacă nu, își fac toți sepuku! Originile companiei sunt învăluite în mister, iar dacă unul dintre ninja ne-ar împărtăși secretul, ar trebui să ne omoare. După care și-ar face sepuku. Toți. Un burger, vă rog!





LEVEL și viața socială



Arată un pic mai ciudată intrarea în rubrică? Asta pentru că Horghidan Virgil aka bizky s-a supărat pe noi și în loc să trimită un singur desen a făcut o ditamai banda desenată, numai bună de arătat la tot poporul cititor. În plus, mai avem încă una bucată desen de la Cristian Hurmuzi, pe care o să vă las să-l găsiți în paginile rubricii.

Tema de luna aceasta a fost „LEVEL și viața socială", iar faptul că ceea ce facem noi aici îi influențează și contează pentru mulți dintre voi nu poate decât să ne atingă la coarda cea mai sensibilă. Nu o să continuu pentru că o dau în telenovele și mi-e rușine după aia cu mine pe stradă, așa că o să trec direct la următoarea temă. Este vorba de un topic mai vechi, dar încă de actualitate. Așadar, vi se pare că jocurile sunt prea violente? Vă deranjează asta? Credeți că lucrurile ar trebui să stea altcumva sau sunteți mulțumiți de cantitatea de sânge/joc?

Ca întotdeauna, scrisorile le aștept pe adresa redacției, iar mail-urile pe adresa mitza@level.ro

Baftă!

■ Mitza

Bogdan Berbescu aka CATz

Cum era fără LEVEL? Întrebarea decisivă, cea prin care se departajează băieții de bărbați! Păi eu nu prea îmi dau seama pentru că atunci când mi-am luat primul PC, un 686 vai mama lui, mi-am luat primul LEVEL, cel din Decembrie 1998, pe care îl văd și acum în fața ochilor, în mâna lu' tata, cu Lula pe un fond galben auriu. Dar după primul nu m-am mai putut opri, am început cu 13.000 de lei și uitați-vă unde ne-ați adus: o mulțime de nebuni care cumpără lunar o revistă de 125.000 de lei. Acesta fiind un compliment, pentru că prin acest mic, mare amănunt ne arătați capacitatea jocurilor de a ne manipula. Totuși eu asociez viața cu PC-ul și cu LEVEL-ul! Nu realizez cum am putea trăi fără un motiv și cred că pentru mine LEVEL-ul e unul din lucrurile care mă determină să nu văd cum e să sari cu coarda elastică fără coardă.

Raziel14

Revista asta pe care o conduceți, numită Level, m-a influențat foarte mult și mai ales în ceea ce privește jocurile. Pot spune că nu sunt singurul și într-un oarece fel Level-ul a fost un fel de MTV al nostru în ultimii ani. Este printre singurele reviste pe care le cumpăr lunar și mai ales este cea care m-a făcut să apreciez jocurile, să iau vreo 5 jocuri pe lună și să le joc până crăp (sigur, mă jucam și până să fac cunoștință cu revista – doom, wolfenstein, monkey island, ce apucam și eu – însă habar n-aveam de aparițiile următoare). Parcă îmi aduc și acum aminte acel pliant sau carton sau ce era, de prin octombrie '97. De asemenea tot Level-ul m-a influențat să scriu diverse articole despre jocuri, așa că cei care zic că nu e bună nu știu ce vorbesc. Are pagini interesante, cu jocuri frumoase, știri care mai de care, coperte trendy, cool (ca să fie pe placul anglofililor), se vinde ca pâinea caldă; așa că luați Level copilași (să nu ziceți ca nu vă fac reclamă).

De chiulit nu m-a făcut să chiulesc Level-ul, însă este perfect pentru citit în timpul orelor. Numai azi a fost inspirația mea la teza de la română. Însă tot Level-ul, de fapt forumul, mi-a adus un doi la informatică tot azi, că nu eram atent la oră. Așa că: home wreckers!!!. Acum serios, Level-ul atrage o pleiadă de oameni care vor să vadă doar despre ce e. Mereu când iau revista la mine mi-o cer mulți să se uite și ei prin ea. Deci Level-ul ar putea fi numit un mijloc de interacțiune.

Oricum, redactorii sunt faini, revista la fel și voi continua să o cumpăr cât o să mai fie.

Domnul Ady

LEVEL e revista mea preferată pe care o iau aproape în fiecare zi la școală și o răsfoiesc în timpul orelor (mai ales la franceză cu nenea Cretzu). La fiecare început de lună nu există chioșc de ziare în oraș la care să nu mă duc și să cer LEVEL. Anul trecut în mai, în fața chioșcului de ziare, când m-am dus să-mi iau binecunoscuta revistă, dau de Cristina, o colegă de-a mea de la școală. Deoarece era în fața chioșcului o coadă tare mare deoarece e singurul chioșc de ziare din cartier unde în fiecare dimineață vine invazia barbarilor de cititori din tot cartieru'... Cristina era în fața mea și pentru că mai aveam ceva de așteptat am început să vorbim despre multe subiecte incluzând dragostea și alte chestii din astea. Dupa 10 min de discuții începe să mă pupe și că vrea să fie cu mine. I-am spus că mai vorbim după ce-mi i-au LEVEL-ul, dar nimic. Mi-a răpit visele și m-a dus în spatele blocurilor să mai vorbim. Când a chemat-o mama ei



De la Cristian Hurmuzi



LEVEL? Da, foooarte interesant...

să mănânce am reușit să-mi iau și eu LEVEL-ul dar nici n-apuc să intru în scara blocului că iar vine să mai vorbim. I-am spus că vorbim dupa ce mă uit pe revista și pe cd-uri dar nimic. Nu m-a lăsat. Ea supărată așa că m-a pus să aleg între ea și LEVEL. Eu am ales LEVEL. Ea de suparare a luat revista mea și mi-a dat în cap cu ea. După aceea a rupt-o împreuna cu cd-urile. Foarte supărat am stat toată ziua aceea pentru că nu mai aveam bani de unul nou.

frOggy

Era acum ceva timp, chiar aș putea să zic prin martie 96, când am văzut la chioșc primul număr. Arăta demențial, un format care prindea imediat la ochi, cu o grafică care se distanța net printre femeile goale de pe coperțile altor reviste. Cu chiu, cu vai am ajuns acasă și am început să scotocesc după măruntul de prin pușculiță și cu regret am văzut că nu aveam nici pe departe cât mi-ar fi trebuit. Am strâns din umeri, asta e, poate în viitor. A trecut o lună, au trecut două și printr-un noroc chior am făcut rost de bani. Fuga la chioșc... Ce să mă fac? Erau 2 numere, deci îmi trebuiau mai mulți bani. M-am resemnat să o iau pe prima și să mă uit cu nesaț la a doua. Din motive de „prieteni" și prea mare încredere nu o mai am acasă și nu mai țin minte exact cum arăta. Dar știu că una avea un mech pe copertă și nu mai descriu și altele. Am ajuns fericit acasă și am început să citesc. Articole fascinante, care și acuma le-aș citi cu cea mai mare plăcere. Articole care le-am citit de zeci de ori și pe care le am și acuma în față. Viața mea sociala a devenit în următoarele zile ceva de genul: bă, ai citit revista? Și discuții pe marginea ei, și ce jocuri, și de ce, și cum putem să facem și noi rost. Și ce jocuri erau prezentate în primele numere... Aș putea să pomenesc 2-3 titluri care m-au impulsionat să învăț engleza: The Dig, Full Throtle și Bioforge. Astea au fost jocurile care mi-au schimbat viața. De când am citit walkthrough-urile în revistă și le-am jucat, m-am hotărât să rămân și să lucrez în domeniul computatoristic. Ne adunam 3-4 inși la un prieten cu calculator mai țapăn și le jucam cu dicționarele în mână. Aveam și un caiet plin de traduceri și variante. O altă schimbare în bine a fost că am prins gustul de călătorie © De când cu înființarea clubului am tot mers pe la București, la puținele întâlniri care au fost și apoi pe la alții care îi cunoscusem în felul ăsta. Datorită ei am început să navighez pe net, să caut mai multe date despre calculatoare, jocuri și alții asemeni mie. Îmi amintesc cu drag zilele în care puneam ceasul să mă sune dimineața ca să cobor la chioșc să văd dacă nu a apărut și câteodată îmi luam toți prietenii la rând să văd poate ei au fost mai norocoși și au găsit-o. Dar asta e deja legendă. Încet au trecut anii și revista a dispărut. Rămăsese un site de web, un server de Q1, primul server de jocuri din Romania dacă mai țin eu minte...

Eh... Tot ce e scris mai sus nu se referă la Level din păcate. Se referă la o revistă ce mi-a schimbat viața și poate nu numai mie. Ei au deschis prima pagină dintr-o carte. Level a continuat-o, dacă nu chiar imediat, deoarece calitatea lăsa de dorit în primele „zile" ale apariției lor, dar încetul cu încetul au devenit mai buni, iar de vreo 2 ani de zile dețin supremația din punctul meu de vedere pe această piață. Nu este ce a fost Game Over (că despre ei era vorba) dar dacă nu ar fi fost Level să continue tradiția după ce a dispărut GO de pe piață poate nu aș fi fost pe aici, poate piciul meu ar fi fost o combină muzicală ceva mai avansată iar dacă mi-ar fi pomenit cineva de Gothic l-aș fi intrebat gothic, gothic, dar ce formații asculți ? Forumul Level a avut și el perioada lui de început și glorie (2001). Am postat puțin în perioada aia, nu îmi plăcea să mă amestec printre „greii" lui, cei care sunt vechi știu despre cine e vorba, și cum în aceeași perioadă dăduse peste mine microbului muntelui eram mai mult plecat. De vreo 2 ani m-am întors și postez cât de cât regulat. Cunosc pe mulți de pe forum, cu o grămadă m-am întâlnit. Lista de pe ymess e mult mai încărcată datorită lui, iar dacă nu îi cunoșteam multe pahare de bere nu s-ar fi consumat. Luați asta cum vreți, în bine sau rău. Pentru mine e foarte bine...

Îmi pare rău că am început cu GO, când de fapt subiectul este Level și viața socială, dar dacă nu ar fi existat GO pentru mine nu ar fi existat nici Level.

Ne-au mai scris:

Alex, Radu Mihai din Pitești, Silviu, Oli din Craiova, Nightmeare, Maftei Claudiu, Mihai Dobreanu, Davidescu Andrei, Spyd3r, The Psycho, Dart Azag, pcmg, S@M.

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor șef :
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
Redactor șef adjunct:
Mihai Călin (Koniec) (koniec@level.ro)
Redactori:
Sebastian Cachiț (Sebah) (sebah@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@chip.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Oana Leu (oana_leu@vogelburda.ro)
Ana-Maria Sfrijan
(ama_sfrijan@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)
Oana Săulescu (oana_saulescu@chip.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

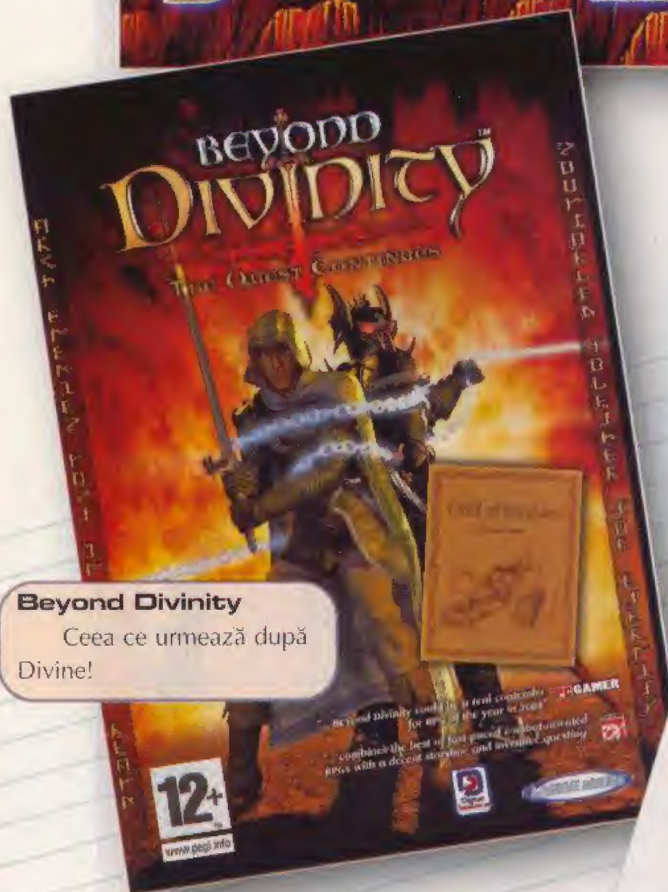
Montaj și tipar:
Revai Nyomda, Budapesta, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Warlords Battlecry III

Situația nu-i deloc roz prin Etheria.



Beyond Divinity

Ceea ce urmează după Divine!



UEFA Euro 2004

Încălzirea se face pe PC.



TOCA Race Driver 2: Ultimate Racing Simulator

21x4 cauciucuri în luptă!

WANTED

DIN TOATĂ ȚARA



COLABORATORI LEVEL

Redacția LEVEL își deschide porțile pentru oricine dorește să devină colaborator.

Dacă ești în stare să îți aşterni gândurile pe hârtie într-un mod coerent, știi limba engleză la perfecție, lumea jocurilor nu mai are secrete pentru tine și vrei să faci un ban cinstit, trimite un e-mail cu detalii despre tine și un articol* despre jocul tău preferat la adresa mitza@level.ro.

*articolul trebuie să se înscrie în limita a maxim 7000 de caractere.

Urmărește detalii pe www.level.ro

Game with MSI, Now!







MSI FX5950Ultra-VTD256



- 256 MB DDR
- TV-Out / DVI-I / Video In
- Dual VGA / TwinFlow Cooling
- Include jocuri

459€

MSI FX5900XT-VTD128



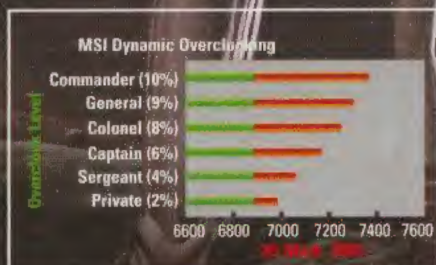
- 128 MB DDR
- TV-Out / DVI-I / Video In
- Dual VGA / T.O.P. Tech Cooling
- Include jocuri

199€

Dynamic Overclocking Technology



- Alege nivelul de overclock
- Interval de variaie între 2 - 10% în 6 trepte
- Reglare automat a parametrilor
- Cea mai bună cale de optimizare a vitezei GPU-ului și memoriei pentru performane maxime
- Setarea automat a limitelor de overclock pentru eliminarea supraîncelzirii sau deteriorrii
- Optimizat pentru toate plcile grafice



MSI FX5700-TD128



- 128 MB DDR
- TV-Out / DVI-I
- Dual VGA / T.O.P. Tech Cooling
- Include jocuri

139€



MSI
www.msi.com.tw

www.flamingo.ro
08008-22.55.72 (08008-CALLPC)
eFlamingo@flamingo.ro
Livrare gratuită la comenzile on-line

FLAMINGO